2/98 Ausgabe 9 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC VERLAG

02

4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAM

NUR DM 3,90

YOSHI'S STORY

4 Seiten-Test: Das beste N64-Jump&Run

Mit **POSTER!**
2 MOTIVE:
ZELDA & YOSHI'S STORY

WINTER OLYMPICS '98
WCW VS. NWO
NBA PRO '98

Rekord: 10 N64-Spiele im Test

DIE HITS DES JAHRES
NINTENDO '98

Schon gespielt: Zelda, F-Zero X, 1080° Snowboarding, Forsaken u. v. a.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN

- Komplettlösungen: Diddy Kong Racing, Bomberman 64, Extreme G
- Im Test: Wild Choppers, Cruis'n USA, Hiryu No Ken Twin, Wayne Gretzky's Hockey '98, Dual Heroes u. v. a.
- Mit Sammelkarten, News, Charts u. v. m.

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Nintendo '98

1998 fängt für Nintendo ausgesprochen gut an: Hervorragende Verkaufszahlen im Weihnachtsgeschäft und tolle Zukunftsprognosen in einer GfK-Untersuchung lassen auf ein erfolgreiches Jahr hoffen. Unterstützt wird diese These von der aktuellen N-Zone-Ausgabe, in der wir 10 neue N64-Spiele testen. Das gab's bislang noch nie! Dazu kommen noch sechs Angespielt-Berichte, in denen wir mit Zelda, F-Zero X, 1080° Snowboarding und NHL Breakaway die wichtigsten N64-Projekte vorstellen. Was sonst noch kommt, verraten wir im aktualisierten Spiele-Lexikon. Das beste folgt zum Schluß: Das Poster ist aufgrund der tollen Resonanz und der ansteigenden Auflagenzahlen ab sofort ein fester Bestandteil von N-Zone!

Hans Ippisch

Hans Ippisch

MIT POSTER & SAMMEL-KARTEN!

INHALT

ANGESPIELT

1080° Snowboarding	Aktuelle Bilder	8
Fighters Destiny	Die Beat 'em Up-Referenz	12
F-Zero X	Jetzt mit verbesserter Grafik	10
NHL Breakaway '98	Die erste Eishockey-Simulation	14
Snowboard Kids	Snowboard-Spaß von Atlus	15
Zelda: The Ocarina Of Time	Die Spannung steigt!	11

TESTS

Cruis'n USA	Autorennen quer durch die USA	25
Nagano Winter Olympics '98	Die offizielle Olympia-Simulation	24
NBA Pro 98	Die erste Basketball-Simulation	26
Wayne Gretzky '98	Die Fortsetzung	46

IMPORT-TESTS

Dual Heroes	Der Beat 'em Up-Flop	43
Hiryu No Ken Twin	Nimm 2: Die Prügel-Kombi	34
WCW vs. NWO	Der Wrestling-Hit	44
Wild Choppers	Der Shoot 'em Up-Hit?	32
Wheel Of Fortune	Das Glücksrad-Original	47
Yoshi's Story	Großer 4 Seiten-Test	28

POSTER

Yoshi's Story/Zelda 35-42

SAMMELKARTEN

FIFA 98	75/76
San Francisco Rush	75/76
Wayne Gretzky '98	75/76
Yoshi's Story	75/76

SPIELE-NEWS

Banjo & Kazooie's Adventure	6
Bio Freaks	5
Bio Tetris	5
Deadly Arts	4
Extreme G 2	6
Hasbro-Premiere	7
Hybrid Heaven	4
SimCopter	6
WWF Warzone	4
Turok 2	4

NEWS

Aus Japan	4
Aus den USA	6
Kurz & Knapp	7
Super NES-News	5
Game Boy-News	7
Budget-Range	6
Pokemon-Drama	4
Neue EA-Spiele	6

SPIELE-LEXIKON

Über 200 Spiele auf 4 Seiten! 18

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Bomberman 64	66
Diddy Kong Racing	52
Extreme G	62

T & T: CHEATS & CODES

Robotron 64	51
Wayne Gretzky '98	51

T & T: LESERTIPS

Aero Fighters Assault	72
Top Gear Rally	72

RUBRIKEN

Chart-Attack	22
Impressum	73
Inserenten-Verzeichnis	50
Kleinanzeigen	70
Leserbriefe	48
Vorschau	74

Yoshi's Story 28

Am 21. Dezember erschien das neue Werk von Shigeru Miyamoto endlich in Japan. Wir verraten euch in unserem großen 4 Seiten-Test schon jetzt, was im März '98 auf euch zukommt.

Zelda: The Ocarina Of Time ..11

Daß der fünfte Teil der legendären Zelda-Saga das beste Nintendo 64-Spiel aller Zeiten werden kann, beweisen wir mit unserer Reportage und dem Riesenposter.

1080° Snowboarding 8

Wave Race 64 war erst der Anfang, denn mit 1080° Snowboarding arbeiten die gleichen Programmierer an einer noch wesentlich interessanteren Snowboard-Simulation.

Heftige Sturmböen erfaßten Nintendos Aktienkurs, der sich unabhängig von der ohnehin schlechten Börsenlage in Asien deutlich nach unten bewegte. Schuld an dem Desaster war die Pokemon-Zeichentrick-Serie im japanischen Fernsehen, aufgrund derer mehrere hundert Kinder mit Epilepsie-Anfällen in Krankenhäusern behandelt werden mußten. Welche Folgen dies hat, verraten wir in dieser Ausgabe der Japan-News.

Pokemon-Drama

Während die Pocket Monsterw von Nintendo-Chairman Hiroshi Yamauchi auf der Space World noch als die Spielehelden der Zukunft gepriesen wurden, sorgten genau diese kleinen Monster wenige Tage später für einen deutlichen Kursverlust der Nintendo-Aktien an den Börsen in Osaka und Tokio. Was war passiert? Als am 16. Dezember ab 18:30 Uhr einmal mehr die beliebteste Comic-Serie namens Pokemon (alias Pocket Monster) über die Bildschirme flimmerte, brachen plötzlich über 650 Kinder zusammen. Der Grund war offenbar, daß in der Pokemon-Folge „Computer Warrior Porigon" ein Gefecht zwischen einer Reihe von Bösewichten und dem Helden Pikachu mit stroboskopartigen Effekten ins Szene gesetzt wurde. Diese 54 Blitze, die weniger als 5 Sekunden lang ausgestrahlt wurden, hatten dramatische Folgen: Zahlreiche Kinder klagten über Augenstörungen, Schwindelanfälle, Übelkeit und Erbrechen. Über 100 von ihnen mußten sogar mit Anzeichen von Epilepsie in Krankenhäuser eingeliefert werden. Als Folge nahmen einige TV-Anstalten diese Serie zumindest vorübergehend aus dem Programm. Nintendo stellte klar, daß der Zusammenhang zwischen der TV-Serie und den gleichnamigen Spielen nur gering ist. Es kommen zwar die gleichen Charaktere zum Einsatz, allerdings wird in den Game Boy-Spielen keineswegs mit derartigen Grafikeffekten gearbeitet, was auch technisch gar nicht möglich ist. Prinzipiell wäre es auch sehr irritierend, wenn ausgerechnet die wohl friedlichste Spielereihe weit und breit plötzlich als ungeeignet für Kinder angesehen würde. Die Lage hatte sich wenige Tage später beruhigt, und Nintendos Aktienkurs schwang sich zu gewohnten Höhen auf.

Die Pokemon-TV-Serie (alias Pocket Monster) sorgte für großen Wirbel in Japan.

Neues von Konami

Nach langer Suche hat man nun wohl einen passenden Namen für G.A.S.P. Fighters NEXTream gefunden. Nun soll das Spiel Ende März unter dem Titel Deadly Arts auf den Markt kommen. Etwas länger wird es bis zur Veröffentlichung von Hybrid Heaven dauern, das angeblich auf dem 64DD erscheinen wird, was uns nicht wundert, denn die bislang gezeigten Screenshots des Action-RPGs lassen erkennen, daß man es mit einem grafisch äußerst aufwendigen Spiel zu tun. Da ja nicht jeder so billige 256 MBit-Module auf dem Markt bringen kann wie Nintendo, sollte dadurch zumindest ein vernünftiger Preis garantiert sein. In Deutschland wird man das Spiel deshalb wohl nicht vor 1999 sehen!

Wird Hybrid Heaven ein 64DD-Spiel? Der Release in der 2. Jahreshälfte läßt es vermuten.

Endlich wurde ein neuer Name für G.A.S.P. gefunden: Es heißt nun Deadly Arts.

Iguana plaudert!

Turok 2 & Co.

Seit Iguana mit Turok und NFL Quarterback Club ´98 die Spielewelt in Aufregung versetzt hat, wird selbst jede noch so kleine, unbedeutende Info aus diesem Hause mit Spannung aufgenommen. Wir haben für euch eine ganze Reihe neuer Meldungen zusammengestellt, die einiges über Iguanas 98er-Spielsortiment verraten.

Der wichtigste Titel ist natürlich Turok 2, das laut Product Development-Manager J. Moon schon in der augenblicklichen frühen Version drastisch besser als der Vorgänger aussieht, sowohl was Animation und Light Sourcing, als auch was Texturen-Vielfalt und Sichtweite betrifft. Es ist kein einfacher Aufguß, es werden nicht nur einige Waffen und neue Levels hinzugefügt, sondern es wird anders als Turok 1 und sehr eindrucksvoll sein. Vor August brauchen wir jedoch nicht damit zu rechnen.

Mehr Infos gab es bezüglich WWF Warzone, das ja bereits im Mai erscheinen soll. In diesem offiziellen WWF-Spiel werden erstmals komplett dreidimensionale Wrestler zu sehen sein, die dank Soft Skin-Technologie komplett ohne häßliche Polygon-Kanten auskommen. Für die Animation nutzte man das sehr beliebte Motion Capturing-System, mit dem echte Bewegungen in Computer-Animation umgerechnet werden. Besonderen Wert legt man auf die Integrierung möglichst aller speziellen Moves, die man aus dem Fernsehen kennt.

WWF Warzone wird auch die HiRes-Engine von NFL Quarterback ´98 nutzen.

An die Erfolge von NFL Quarterback ´98 anknüpfen soll All Star Baseball ´98, das bereits im Frühjahr in den USA erscheinen soll. Alleine von der Verwendung der Grafik-Engine von NFL Quarterback, die hochauflösende Optiken ermöglicht, verspricht man sich bei Iguana eine ganze Menge. Grundsätzlich möchte man auch künftig so viele Spiele wie möglich mit der HiRese-Engine ausstatten, sofern die Framerate dadurch nicht beeinträchtigt wird. Bei NHL Breakaway war es einfach zu spät dafür, bei einem kommenden Basketball-Spiel (möglicherweise NBA Jam ´99) dürfen wir aber damit rechnen.

Bezüglich Shadowman, von dem noch nicht feststeht, ob es auf dem N64 erscheint, und Wrecking Balls hielt man sich bedeckt. Zu letzterem verriet man nur, daß es ein sehr spaßiges 4-Spieler-Game sei, das an den Klassiker Marble Madness erinnert, in dem man Murmeln durch 3D-Landschaften steuerte.

Bio Freaks

GT-Beat 'em Up Teil 3

Nach War Gods und MACE: The Dark Age kündigte sich mit Bio Breaks bereits das dritte N64-Prügelspiel von Midway an. Sollte der Qualitätssprung ähnlich wie zwischen den Vorgängern sein, bekommen wir es mit einem echten Hit zu tun, der entgegen ursprünglicher Pläne nicht in der Spielhalle erscheinen soll, sondern vorläufig nur auf dem N64 verfügbar sein wird. Angeblich hat Bio Freaks ein einzigartiges Kampfsystem, über das man die volle Kontrolle über rechte und linke Schläge und Tritte hat. Jeder der Kämpfer verfügt dabei über mindestens 22 Special Moves und besitzt eine Waffe, mit der man schießen kann. Da Midway schon jetzt verlauten läßt, daß der Titel für eine ältere Zielgruppe entwickelt wird, darf man eine Reihe höchstbrutaler Combos erwarten. In den USA soll Bio Freaks schon im April erscheinen, in Deutschland dürfen wir kurze Zeit später damit rechnen.

Bio Freaks heißt das neueste Beat 'em Up von Midway. Entgegen ursprünglicher Pläne wird es nicht in der Spielhalle erscheinen.

Bio Tetris

Tetris-Therapie?

Wie kaum anders zu erwarten, bekommt auch das Nintendo 64 seine eigene Tetris-Variante, die sich spielerisch allerdings nicht im geringsten vom weltweit erfolgreichen Original unterscheidet. Nach wie vor fallen Steinchen vom oberen Bildschirmrand, die am unteren Ende einsortiert werden müssen. Daß diese neue Variante von Amtex dennoch einzigartig ist, liegt an dem interessanten Zubehör, das den menschlichen Puls in das Spiel mit einbezieht. Ähnlich wie bei diversen Fitneß-Geräten muß man dazu einen Clip am Ohr befestigen, der über ein Kabel mit dem Controller-Port verbunden ist. Spielt man das Game im Relax-Entspannungs-Mode, läßt das Programm nur einfache Steinchen runterfallen, sobald es Streß registriert. Im Streß-Modus hingegen funkioniert das Ganze umgekehrt. Ob Bio Tetris in Deutschland erscheint, ist fraglich. In Japan wird es ab März '98 erhältlich sein.

Der Clip muß am Ohr befestigt werden. Er mißt den Puls des Spielers.

Time to say goodbye: Mit FIFA 98: Die WM-Qualifikation erscheint das möglicherweise letzte Spiel für das Super Nintendo. Wieso sich 16 Bit-Anhänger dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen dürfen, verrät euch unser aktueller Test. Außerdem liefern wir euch die aktuellen SNES-Verkaufscharts und interessante Fakten zur weltweiten SNES-Verbreitung.

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Fleißig sind sie definitiv, die Entwickler von EA Sports. Ohne jegliche Abstriche inszenierten sie FIFA 98: Die WM-Qualifikation auch auf dem Super Nintendo, nachdem die N64-Version bereits die Charts im Sturm erobert hatte und kräftig am Referenz-Thron von ISS64 rüttelte. Mit 172 Nationalmannschaften darf man sich über Qualifikation, Vorrunde und KO-Runde bis in das natürlich fiktive Finale der Fußballweltmeisterschaft in Frankreich kämpfen. Wer weniger auf das internationale Gekicke steht, darf sich mit seiner Vereinsmannschaft in einer von 11 Nationalligen beteiligen. Selbstverständlich sind alle aktuellen Bundesliga-Teams mit ihrem derzeitigen Spielerkader vertreten. Technisch hat sich an diesem 12 Meg-Modul im Vergleich zu den Vorgängern nicht sehr viel getan: Nach wie vor sieht man das Geschehen aus einer übersichtlichen Iso 3D-Ansicht, während hübsch animierte 2D-Sprites über den flüssig scrollenden Platz flitzen. Neu ist lediglich das beschleunigte Gameplay, in dem ein simpler Tastendruck für das Passen, Köpfen und Annehmen von Volleys genügt. Ebenfalls überarbeitet wurde der Elfmeter-Modus, der nun wesentlich spannender ist. Wenig Einfluß auf den Spielspaß haben die verbesserten Strategien und neuen taktischen Aufstellungen. Wer auf Fußball steht und gerne mit bis zu 4 Freunden dem Pixel-Leder nachjagt, darf bei diesem Spiel zugreifen.

Das Elfmeter-Schießen wurde neu gestaltet.

Das Gameplay wurde beschleunigt: Nun genügt ein kurzer Tastendruck zum Köpfen und Passen.

Auch auf dem SNES darf man die Fußball-Weltmeisterschaft bestreiten.

Insgesamt 172 Nationalmannschaften und 11 Nationalligen stehen zur Verfügung.

Die SNES-Verkaufszahlen

Ihr wolltet immer schon einmal wissen, wie gut sich das SNES seit seinem Erscheinen verkauft hat? Wir haben die Zahlen dazu: Alleine in Japan wurden sage und schreibe 16.960.000 Super Famicom-Konsolen abgesetzt, in den USA, Europa und dem Rest der Welt wurden weitere 29.740.000 Konsolen verkauft! Damit ist das SNES die meistverkaufte Konsole nach dem Game Boy!

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Super Mario Kart.....Nintendo
2. Der König der Löwen.....Disney Int.
3. Die Schlümpfe reisen um die Welt.....Infogrames
4. Donkey Kong Country.....Nintendo
5. Street Fighter Alpha 2.....Capcom

Hektische Betriebsamkeit regte sich nach dem Weihnachtsgeschäft auf dem US-amerikanischen Markt. Nach einem überaus erfolgreichen Geschäftsjahr machten schon interessante Gerüchte über neue N64-Projekte die Runde, Nintendo entschloß sich zur Einführung einer Budget-Line und verriet, welche Hits im ersten Halbjahr 1998 erscheinen werden. Wir liefern euch eine Übersicht!

Neue Budget-Serie

Nachdem Sony mit seiner Platinum-Budget-Reihe weltweit Erfolge feiert, entschloß sich nun auch Nintendo Of America zur Einführung einer Billigspielreihe. In der sogenannten Player's Choice-Serie wurden die Spiele Super Mario 64, Mario Kart 64, Star Fox 64, Cruis'n USA, Wave Race 64, Shadows Of The Empire und Turok zum Preis von 39,95 Dollar wiederveröffentlicht. Der Preis liegt rund 15 Dollar (circa DM 25,-) niedriger als bisher. In Europa gibt es leider derzeit keine vergleichbaren Pläne, man darf aber davon ausgehen, daß ältere Titel ohnehin billiger angeboten werden.

Gerüchteküche!

Nachdem das 64DD in Amerika (und somit auch in Europa) nicht vor 1999 erscheinen wird, konzentrieren sich die Entwickler weiter auf Modulspiele. Virgin bestätigte beispielsweise, daß man noch immer an Freak Boy arbeitet, nachdem eine Reihe von Entwicklern abgesprungen ist, ist der Zeitpunkt des Releases jedoch unklar. Besonders interessant war die Meldung, daß Probe bereits an Extreme G 2 arbeitet, das weit mehr als ein Upgrade sein soll. Ob dies auch für Snobo Kids 2 zutrifft, dessen Entwicklung Atlus gerade in Angriff nimmt, ist unklar. Für Deutschland eher unbedeutend dürfte die Meldung sein, daß GT Interactive ein Baseball-Spiel in Vorbereitung hat. Eine Menge Diskussionen verursachte übrigens der versteckte siebte Kurs von San Francisco Rush, der bislang nur per Gameshark-Code (Code: 88100050 0006) angewählt werden konnte. Wie man auf herkömmlichem Wege an die Alcatraz-Strecke herankommt, ist noch nicht bekannt.

Das Thema in Amerika: Wie kommt man an den hier gezeigten, versteckten Kurs in San Francisco Rush?

Extreme G war erst der Anfang, frühestens Ende 1998 wird Extreme G 2 erscheinen.

Was kommt 1998?

Nintendo zeigte sich äußerst mutig und präsentierte die auf den Tag genauen Erscheinungstermine für das erste Halbjahr 1998. Als erster Titel wird demnach am 9. März Yoshi's Story erscheinen, das in Europa etwa zur gleichen Zeit erwartet wird. Am 1. April folgt 1080° Snowboarding, das wohl in Deutschland aus den bereits erläuterten Gründen erst ein halbes Jahr später veröffentlicht wird. NBA Courtside (27.4.98), Ken Griffey Jr. Baseball (25.5.98) und Cruis'n World (29.6.98) beschließen das Programm der ersten sechs Monate. Banjo & Kazooie's Big Adventure steht als erster Titel des zweiten Halbjahres fest: Es soll am 27.7.98 erscheinen! Bis auf Ken Griffey Baseball Jr. werden die restlichen Spiele auch in Deutschland auf den Markt kommen.

Banjo & Kazooie's Big Adventure soll am 27. Juli in Amerika erscheinen.

SimCopter

Neues Sim-Spiel

Wie von uns bereits vor einigen Monaten gemeldet, bestätigt sich jetzt, daß Maxis an SimCopter für das Nintendo 64 arbeitet. Wie sogar Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto kürzlich auf der Space World 97 verriet, wird diese Hubschraubersimulation nicht nur kompatibel mit dem 64DD-Zusatzlaufwerk sein, sondern auch mit SimCity 64 korrespondieren können. Möglich wäre beispielsweise, daß man eine Stadt in SimCity 64 kreiert, diese auf einer 64DD-Disc abspeichert, in SimCopter wieder einlädt und mit dem Hubschrauber durchfliegt. Genauso wie im PC-Spiel wird man dabei übrigens diverse Missionen zu erledigen haben (beispielsweise Leute retten, Katastrophen-Schutz). Mit der Veröffentlichung ist nicht vor Ende 1998 zu rechnen.

SimCopter wird höchstwahrscheinlich nur auf dem 64DD erscheinen.

Eine traumhafte Vorstellung: Man durchfliegt in SimCopter die Stadt, die man sich in SimCity 64 gebaut hat.

NHL & Co.

EA gibt Gas!

Electronic Arts hat sich erstmals zu kommenden Nintendo 64-Produkten geäußert, die von vielen mit Spannung erwartet werden. Demnach sollen in diesem Jahr vier bis fünf weitere N64-Spiele kommen, wobei leider noch keine definitiven Titel genannt wurden. Wir rechnen jedoch fest mit der Fortführung bewährter Sportspiel-Lizenzen wie NHL, PGA, FIFA und NFL. Vielleicht dürfen wir ja auch ein NASCAR-Rennspiel erwarten...?

FIFA 98 ist nicht der letzte EA-Titel, dieses Jahr sollen noch vier bis fünf weitere N64-Spiele kommen.

Interactive Studio

Banjo-Konkurrenz

Spielwaren-Riese Hasbro (Parker u. a.) hat zwar bislang noch keine Nintendo 64-Spiele offiziell angekündigt, doch es wurde bekannt, daß das britische Interactive Studio an einem neuen 3D-Plattformspiel für das Nintendo 64 arbeitet, in dem man sechs magische Welten erforschen darf. Erreichen kann man diese Levels von einem Mittelpunkt aus, der nach der Beendigung jedes Levels dunkler und geheimnisvoller wird. Der Spieler wird dabei auf rund 30 verschiedene Charaktere treffen, die alle eine eigene Persönlichkeit besitzen. Mehr zu diesem noch namenlosen Spiel gibt es, sobald erste Bilder vorliegen.

So sieht eines der ersten Artworks zum noch namenlosen Hasbro-Spiel aus.

Eine weitere Meldung betrifft Frogger, den grasgrünen Kultfrosch, der in den 80er Jahren einer der erfolgreichsten Spielehelden war und gerade auf PC und PlayStation wiederbelebt wurde. Er hüpft gerüchteweise demnächst auch auf dem Nintendo 64 herum. Hasbro nahm dazu noch nicht Stellung.

Die Sendung mit der Maus ist der Dauerbrenner im deutschen Fernsehen. Selbst nach über 25 Jahren gehört diese Serie noch zu den beliebtesten Kindersendungen in Deutschland, was in der heutigen, schnell lebigen Zeit äußerst bemerkenswert ist. Dank Infogrames und Nintendo gibt es nun auch das passende Spiel zur TV-Serie, in dem die Maus und der Elefant zu Ehren kommen.

Das Spiel mit der Maus

Genauso wie die Sendung mit der Maus hauptsächlich für eine jüngere Zielgruppe gemacht wird, dürfte auch das Spiel mit der Maus, das übrigens „Die Maus" heißt, nichts für ältere Hardcore-Zocker sein. Man hat nämlich in dem grafisch außergewöhnlich gut inszenierten Abenteuer-Spiel keine blutrünstigen Abenteuer zu überstehen, sondern muß eine verschwundene Ente suchen. Dazu läuft man mit der Maus oder mit dem Elefanten durch mehr als 150 Szenen, die aus einer isometrischen 3D-Perspektive dargestellt werden, löst kleine Rätsel, sammelt Gegenstände und weicht Fallen aus. Je nach Gelände oder Rätsel muß man dabei auf den Elefanten oder die Maus zurückgreifen, was per Select-Taste geschieht, da es beispielsweise dem Elefanten nicht möglich ist, einen Bach zu überqueren. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, komplett deutsche Bildschirmtexte, hübsche Zeichentricksequenzen und ein abwechslungsreiches Gameplay machen „Die Maus" zum idealen Geschenk für 5- bis 10jährige Kids. Übrigens, natürlich muß man die 5 Welten mit ihren zahlreichen Bildschirmen nicht auf einmal durchspielen. Es gibt nämlich einen feinen Paßwort-Modus, der einen an bereits erreichten Positionen weitermachen läßt. Dies verhindert großen Frust!

Das Spiel mit der Maus ist ein abwechslungsreiches Abenteuergame für Kids.

Die isometrische 3D-Perspektive wurde aus 8 Bit-Klassikern wie Batman übernommen.

Man darf sowohl mit der Maus als auch mit dem Elefanten spielen.

Die Game Boy-Verkaufszahlen

Der Game Boy ist die mit Abstand erfolgreichste Konsole aller Zeiten. Diese Behauptung unterstreichen hochinteressante Verkaufszahlen aus dem japanischen Famitsu-Magazin. Alleine in Japan wurden unglaubliche 16.850.000 Game Boys abgesetzt, in den USA, Europa und dem Rest der Welt wurden weitere 43.040.000 Handheldkonsolen verkauft! Mit fast 50 Millionen verkauften Einheiten wird selbst das SNES weit abgehängt.

Nächste Ausgabe...

Kurz nach Redaktionsschluß trudelten mit FIFA 98, Superman, Tamagotchi, The Lost World und Taz Mania gleich fünf neue Game Boy-Spiele ein, dir wir euch zum Teil im nächsten Heft vorstellen werden.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Hugo 2 ..... Laguna
2. Donkey Kong Land 3 ..... Nintendo
3. Super Mario Land ..... Nintendo
4. Der König der Löwen ..... Disney Int.
5. Super Mario Land 2 ..... Nintendo

KURZ & KNAPP +++

Nintendo verliert vor Gericht: Ein äußerst seltenes Ereignis fand kürzlich in Amerika statt: Nintendo verlor seinen Rechtsstreit mit dem amerikanischen Publisher Prima, der in einem Tips & Tricks-Buch angeblich Original-Karten von GoldenEye 007 verwendete. Nintendo geht natürlich in die Berufung.

Earthworm Jim verspätet sich: Eigentlich hätte Earthtworm Jim schon im Januar ´98 seine ersten 64 Bit-Abenteuer erleben sollen, nun verschiebt sich die Veröffentlichung aus Qualitätsgründen auf Mitte des Jahres.

Dankeschön! Aufgrund des großen Erfolges haben wir uns dazu entschlossen, das Poster auch in den kommenden N-Zone-Ausgaben beizubehalten. Diesmal gibt es ein Yoshi's Story-Motiv und ein geniales Zelda-Bild mit brillanten neuen Bildschirmfotos.

Gametek-Konkurs? Die Meldung, daß Gametek Konkurs angemeldet hat, ist prinzipiell korrekt, allerdings sollte man dabei erwähnen, daß alle Rechte und Mitarbeiter nun zu Take 2 Interactive gehören und Gametek nach abgeschlossener Übernahme einfach aufgelöst wurde.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

1080° SNOWBO

Sensationell! Auf dem Bildschirm neben der Strecke wird das Geschehen live übertragen. In Nagano Winter Olympics gibt es bespielsweise nur Attrappen mit statischem Bild zu sehen.

Bereits kurz nach der Space World '97 erreichten uns neueste, überaus beeindruckende Bildschirmfotos vom neuesten Spiel der Wave Race 64-Macher, die wir euch nicht vorenthalten wollen.

In einer Blockhütte darf man einen von 4 Fahrern auswählen.

Genauso wie Wave Race 64 sämtliche anderen Wasserrennspiele in der Spielhalle und auf den Heimkonsolen nach primitiven Badewannen-Abenteuern aussehen läßt, schickt sich auch 1080° Snowboarding an, die bisher erhältlichen Snowboarding-Spiele als Rennduelle im Gefrierfrach des Kühlschrank abzuqualifizieren. Die vermutlich sechs Pisten (u. a. Golden Forest und Crystal Lake) bieten nahezu alles, was man als echter Boarder erwartet. Schwach beleuchtete Schneetunnels, riskante Steilkurven, schwindelerregende Sprungschanzen, enge Streckenabschnitte auf den Dächern von Skihütten, rasante Abfahrten und abwechslungsreiche Randbebauungen bilden nur die Spitze des Eisberges.

Coole Charaktere!

In einer originalgetreu nachgebauten Berghütte darf man sich vor Beginn des Rennens einen von bislang vier unterschiedlich talentierten Fahrern aussuchen. Ahari Hayami, Stevie Alters, Adam Merriman und Kensuk Kinnachi unterscheiden sich dabei in den Punkten Geschwindigkeit, Fahrtechnik, Balance, Sprung und Kraft, was durch einen unterschiedlich langen Balken dargestellt wird. Dies führt natürlich auch zu einem unterschiedlichen Fahrverhalten, das übrigens selbst Profi-Boarder als sehr realitistisch

Die aus Wave Race 64 bekannten Lens Flare-Effekte sind fast pausenlos anzutreffen, was durchaus der Realität entspricht.

Diverse Kunststückchen werden per Texteinblendung bestätigt. Hier faßt der Boarder beispielsweise gerade an das Brett.

ARDING

Diese wild lodernden Fackeln zeugen von der Detailverliebtheit der Programmierer. Verbrennen kann man sich natürlich nicht.

Realistische Landschafttexturen schaffen eine optimale Atmosphäre. Im Replay kommt die Umgebung besonders gut zur Geltung.

einstufen. Es kommt bei den Pistenduellen, an denen bis zu 2 Fahrer per Splitscreen teilnehmen können, übrigens nicht nur auf höchstmögliche Renngeschwindigkeit an, sondern auch auf trickreiche Spezialeinlagen, die gegebenenfalls per Texteinblendung bestätigt werden. Der hohe Grad an Realismus wird durch die aufwendigen Grafikeffekte weiter verstärkt. Neben fast schon übertrieben vielen Lens Flare-Blendeffekten und den transparenten Schneewolken gefallen besonders die zahlreichen Details am Rande der Strecke. Ob wild lodernde Fackeln, Riesenbildschirme, auf denen das Geschehen noch einmal gezeigt wird, oder realistische Waldtexturen – 1080° Snowboarding setzt neue Maßstäbe!

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....1080° Snowboarding
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....6 Strecken, 4 Fahrer
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....30. 3. 98
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: 1080° Snowboarding scheint in Sachen grafische Spezialeffekte und Spielgefühl an den sensationellen Vorgänger Wave Race 64 anknüpfen zu können.

Ihr Spezialist in Berlin

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive
→ Sony PlayStation

Aus unserem Angebot:

GoldenEye 007
PAL

San Francisco Rush
Deutsch

FIFA Soccer '98
Deutsch

Und jetzt besonders günstig:

Blast Corps (dt.) neu 99,90
Dark Rift (dt.) neu 119,00
F1 Pole Position (dt.) neu 99,90
Turok (dt.) gebraucht 89,00

Chameleon Twist
Deutsch

Nagano Winter Olympics '98
Deutsch

Lamborghini 64
Deutsch

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

ZiRoTec
SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen

Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64 Spiele

Automobil Lamborghini	125	NBA Pro 98*	129
Blast Corps	109	NBA Hang Time 64	124
Bomberman 64	87	NFL Quarterback 98*	129
Chamäleon Twist	125	NHL 98*	129
Clayfighter 63 1/3	139	NHL Breakaway 98*	tba
Cruisin`USA	85	Olympic Winter Games*	139
Dark Rift	129	Pilotwings	105
Diddy Kong Racing	85	San Francisco Rush	129
Extreme G	139	Snowboard Kids*	85
F1 Pole Position	129	St. Andrews Golf*	tba
FIFA Soccer 64	99	Star Wars: Shadows of the Empire	124
FIFA 98	129	Super Mario 64	83
Fighter´s Destiny*	tba	Tamagotchi 64*	tba
Forsaken*	tba	Tetrisphere*	85
G:A.S.P*	139	Top Gear Rally	129
Goemon*	144	TUROK Dinosaur Hunter	129
Hexen	129	Wave Race 64	83
Holy Magic Century*	tba	Wayne Gretzky´s 3D Hockey	127
Int. Superstar Soccer	129	Wayne Gretzky´s Hockey 98*	tba
John Madden 64	129	WCW vs. NWO*	134
Lylat Wars incl. Rumble Pack	129	Wetrix*	tba
Mace: The dark Age*	tba	Wild Choppers*	tba
Mario Kart 64	83	WWF Warzone*	tba
Mischief Makers	83	Yoshi´s Story*	107
Multi Racing Championship	125	Zelda 64*	tba

Bestellannahme rund um die Uhr:
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

NINTENDO 64 Zubehör

Control Pad color	54	Memory Card 4 MB	69
Control Pad Verlängerung	19	Multinormadapter	34
Gamebuster	99	RF Unit	33
Gamekiller	55	RGB Kabel	19
Lenkrad	140	Rumble Pack	35
Memory Card 1 MB	29	Rumble Pack incl. 256 kB Memory	40

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Keine Gewährleistungsansprüche bei Inkompatibilität von Soft- und Hardwarekomponenten. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Post), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

Während es für Extreme G in den Charts langsam wieder bergab geht, steigt die Spannung in Hinblick auf F-Zero X, das neueste Rennspiel von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto. Selbst diejenigen, die sich aufgrund der etwas kargen Streckenrandbebaungen noch nicht für F-Zero X begeistern konnten, kamen auf der Space World´97 nicht mehr aus dem Schwärmen heraus, als sie erstmals F-Zero X gespielt hatten. Die etwas schlichten, mit relativ wenigen Polygonen ausgestatteten Optiken hatten nämlich durchaus ihren Sinn: Sie sollten eine ultraflüssige Grafikdarstellung mit 60 Bildern pro Sekunde ermöglichen, was derzeit kein anderes Rennspiel bieten kann. Nachdem dieses Ziel nun erreicht wurde und dabei sogar 30 Raumschiffe auf einmal über den Bildschirm sausen dürfen, machten sich die Entwickler an weitere Verbesserungen...

Überraschung!

Auf den neuesten Bildern gibt es erstmals auch abseits der breiten Pisten aufwendige Grafikelemente zu sehen. So schweben die wahrscheinlich 24 Strecken nun nicht mehr über einer flachen Ebene, sondern führen zwischen riesigen Wolkenkratzern und verschlungenen Achterbahn-Systemen hindurch. Es gibt zwar nicht ganz so viele Grafiken wie bei Extreme G zu sehen, dafür schränkt auch kein störender Nebel die Sicht ein, außerdem ist die Spielgeschwindigkeit etwa doppelt so hoch, selbst im 4-Spieler-Modus läßt es sich optimal um die Steilkurven düsen. Erstmals zu sehen waren auch die Kurs- und Fahrzeugauswahl-Screens, die mit sechs Haupt-Planeten und sage und schreibe 30 Fahrzeugen für die 8 Charaktere überraschen. Der einzige Wermutstropfen ist die Tatsache, daß das Modul in Japan wohl erst zeitgleich mit dem 64DD erscheint (damit sollen Zusatzstrecken ermöglicht werden), was auf eine Europa-Veröffentlichung im August oder September hindeutet. Wir bleiben natürlich für euch am Ball!

Hans Ippisch

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO X

Neben Zelda ist F-Zero X zweifellos das Spiel, von dem Nintendo am häufigsten neue Screenshots an die Presse weitergibt. Der Grund ist klar: Man will F-Zero X zum Megahit machen!

Sprünge bei diesen Geschwindigkeiten sind besonders riskant.

Langsam, aber sicher wird Extreme G in allen Punkten abgehängt.

Erstmals gibt es abseits der Strecke auch Hochhäuser.

Derart verschlungene Streckenführungen sind einzigartig.

So sieht der brandneue Kursauswahl-Screen aus.

30 verschiedene „Maschinen" stehen zur Verfügung.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *F-Zero X*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: *24*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Sommer ´98*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: F-Zero X kann mittlerweile nicht nur durch erstklassiges Gameplay überzeugen, sondern macht auch grafisch erstaunliche Fortschritte.

Action - Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA

Mit schöner Regelmäßigkeit erreichen uns aus Japans - Nintendo-Zentrale neue Bilder von Zelda: The Ocarina Of Time, die uns aufgrund neuer Details ins Schwärmen geraten lassen und welche wir euch nicht vorenthalten wollen.

Hier sieht man Link erstmals bei der Nahrungsaufnahme.

Die Wiederauferstehung von Nintendo auf dem japanischen Spielemarkt ist nur eine Frage der Zeit, und zwar bis Zelda für das Nintendo 64 veröffentlicht wird. Denn die fernöstliche Spielewelt zeigte sich von dem fünften Teil der legendären Zelda-Saga dermaßen beeindruckt, daß sogar die Aktienkurse von Nintendo anstiegen, allerdings nur, bis die Pocket Monster-Epilepsie-Anfälle ihnen wieder einen Dämpfer versetzten.

Was ist neu?

Grundlegende Änderungen gab es natürlich nicht: Nach wie vor dirigiert man seinen Helden Link, den man in zwei Altersstufen erlebt, durch das Land Hyrule mit dem Ziel, Oberschurken Ganondorf das Handwerk zu legen, der Prinzessin Zelda entführt hat. Mit zahlreichen Waffen (Bomben, Pfeil und Bogen, Steinschleuder, Stab, Hammer u. a.) und Zaubersprüchen, die man über die 6 magischen Amulette erhält, läuft, hüpft und reitet Link in bester Super Mario 64-Manier durch riesige 3D-Welten, die im Gegensatz zum Klempner-Abenteuer jedoch mit realistischen, zum Teil sehr düsteren Texturen versehen wurden. Nur wenn man in ein liebevoll gestaltetes Dorf kommt, wird auf eine feststehende Kameraperspektive umgeschaltet, die uneingeschränkte Sicht garantiert. Auf den neuesten Bildern sieht man Link erstmals bei der Nahrungsaufnahme, beim Kampf mit furchteinflößenden Gegnern (Saurier, Steinmonster, Skelette, fleischfressende Pflanzen) und beim Tauchen in geheimnisvollen Flüssen. Nun steht übrigens fest, daß die Sprachausgabe hierzulande ebenso wie die Bildschirmtexte in Deutsch sein wird. Bis das 256 MBit-Modul allerdings erscheint, dauert es noch eine ganze Ecke (in Japan erscheint das Spiel im März).

Mit den meisten Personen kann sich Link unterhalten.

Bomben lassen sich ganz einfach auf den Gegner werfen.

Neu! Link kann mittlerweile sogar schwimmen.

Traumhafte Landschaften begeistern auch Comic-Muffel, die Mario zu kindisch finden.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Zelda: The Ocarina Of Time
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....ca. DM 140,-
Release:.....September
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Kein Zweifel: Zelda: The Ocarina Of Time wird ein neuer Höhepunkt in der Geschichte von Nintendo, der für einen massiven Hardwareabverkauf sorgen wird.

Hans Ippisch

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Imagineer

FIGHTERS DESTINY

Die Wüste erinnert an eine Stage aus Virtua Fighter 3, allerdings fehlen dessen Effekte.

Man mag es kaum glauben, doch selbst fast eineinhalb Jahre nach dem Japan-Start hat es noch keine Firma geschafft, das Nintendo 64 mit einer wirklich überzeugenden Prügelei zu versorgen. Gelingt Imagineer der große Wurf?

Besondere Aktionen können bis zu 4 Punkte einbringen, was Primitiv-Kämpfer ärgern wird.

Die an sich hübsche Grafik hat hinter dem 3D-Ring leider nur flache 2D-Hintergründe zu bieten.

Abdul kämpft passend zu seinem Namen vor einem orientalischen Hintergrund.

Siege werden mit einer großartigen Pose gefeiert.

Auf den ersten Blick wirkt Fighters Destiny wie der ehrgeizige Versuch, die legendäre Virtua Fighter-Saga in einer ansprechenden Form auf dem Nintendo 64 zum Leben zu erwecken. Zehn unterschiedliche Kämpfer (es gibt angeblich noch 8 geheime Charaktere) treten vor unterschiedlichen, leider nur seitlichen scrollenden 2D-Kulissen an, wobei das eigentliche Kampfgeschehen in einem dreidimensionalen Ring stattfindet, der sich auf einer Art Turm befindet. Folglich geht es primär erst einmal darum, nicht aus dem Ring zu fliegen, was eine sofortige Niederlage zur Folge hätte, sofern man nicht am Rand hängenbleibt und dann vom Konkurrenten wieder in den Ring zurückgelassen wird.

Die eigentliche Art des Siegens macht Fighters Destiny zu einem bislang einzigartigen Beat 'em Up. Hier muß man nämlich für einen Sieg sieben Punkte erringen, indem man entsprechende Angriffe vollführt. Primitive Schläge bringen maximal einen Punkt ein, komplexe Würfe hingegen bis zu vier. Wer geschickt ist, kann damit mit nur zwei Aktionen gewinnen! Ungeschickte hingegen prügeln den Konditionsbalken des Gegners so lange herunter, bis dieser stehend k.o. ist und mit einem Schlag besiegt werden kann. Neben einer grafisch imposanten Schlagserie, für die man erst einmal Kraft sammeln muß, gibt es auch noch acht geheime Special Moves, die man im Kampf gegen Bob erspielen und gegen Joker verlieren kann.

Neben einer wirklich überzeugenden Darstellung der Polygon-Kämpfer fällt auch der witzige Soundtrack auf. Nachdem das Spiel möglicherweise schon Ende Januar, Anfang Februar in Deutschland erscheinen soll, bereiten wir für die nächste Ausgabe einen Test vor.

Hans Ippisch

Fliegt man aus dem Ring, hat man sofort verloren, sofern man nicht wieder hineinklettern kann.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Fighters Destiny
Genre:.....Beat 'em Up
Spieler: 1-2
Levels:.....10 (+ 8) Kämpfer
Hersteller: .....Imagineer/Laguna
Preis: .....ca. DM 150,-
Release:.....Februar
Einschätzung: ..... Gut

Beurteilung: Fighters Destiny ist unbestritten das bislang beste Fighting-Game für das Nintendo 64, das mit schöner Optik und innovativem Gamedesign überzeugen kann.

Theo Kranz Versand

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
CONTR.PAD TRIDENT PRO COMBO 59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)
GAME BUSTER 99,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VERS.149,-
INCL. PEDALE & RUMBLE-FUNKTION
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ...34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-

MEMORY CARD 4 MEG 79,-
RUMBLE PAK 34,-
HYPER PAK(RUMBLE P.+MEMORY FKT.)49,-
TREMOR PAK LX4 29,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBERMAN 64 89,-
CHAMÄLEON TWIST 119,-

CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
CRUISIN USA (JAN) 89,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 139,-

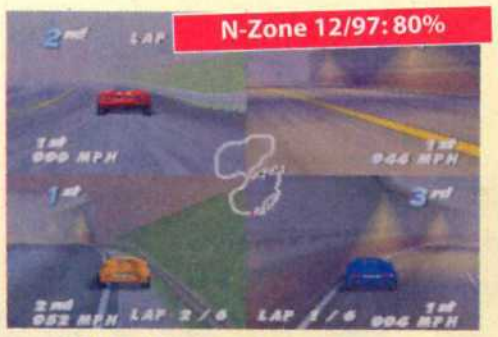
N-Zone 11/97: 92%

DIDDY KONG RACING (N64) 89,-

Angebot des Monats
64 Power 12/97: 86%

F1 POLE POSITION 64 (N64) 99,-

N-Zone 12/97: 80%



LAMBORGHINI 64 (N64) 129,-

F1 POLE POSITION 64 99,-
FIGHTER´S DESTINY (FEB) 129,-
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION 134,-
G.A.S.P. (MÄRZ) 149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MÄRZ)149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-

LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) 139,-
MIT RUMBLE PAK
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS (JAN)144,-
NBA PRO 98 (FEB) 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98 139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (FEB) .129,-
PILOTWINGS 64 109,-

YOSHI´S STORY (N64) 109,-

SAN FRANCISCO RUSH 129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB) 89,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER .24,80
TETRISPHERE (MÄRZ) 89,-
TOP GEAR RALLY 139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,-
WAVERACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR ...139,-
YOSHI´S STORY (MÄRZ) 109,-

WINTERANGEBOTE

N-Zone 6/97: 86%

TUROK (N64) 99,-

HUGO 2 (GB) 57,-

MULTI RACING CHAMP. (N64) 119,-

N-Zone 7/97: 89%

INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64) 129,-

Super Nintendo

CASPER 109,-
DONKEY KONG COUNTRY 3 129,-
FIFA 98 84,-
HARVEST MOON 99,-
KAWASAKI SUPERBIKES 99,-
KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
LAMBORGHINI 89,-
LOST VIKINGS 2 69,-
LUCKY LUKE 119,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS ...64,-
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT. HITS 99,-

Game Boy

GAME BOY POCKET 129,-
GAME BOY POCKET COLOR ED. ..109,-
(ROT,GRÜN,GELB,BLAU,TRANSPARENT)
BATTERY PACK - GAME BOY 9,-

NAGANO WINTER OLYMPICS (N64) 144,-

NETZTEIL - GAME BOY POCKET 29,-
BUST A MOVE 2 69,-
DONKEY KONG LAND - CLASSICS ...44,-
DONKEY KONG LAND 3 64,-
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 44,-
GOEMON (FEB) 59,-
HERCULES 69,-
HUGO 2 57,-
JURASSIC PARK 59,-
LUCKY LUKE 64,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER 57,-
DIE MAUS (SENDUNG M.D. MAUS) 69,-
SUPER MARIO LAND 2 - CLASSICS ...44,-
TETRIS PLUS 49,-
TUROK 49,-
WWF SUPERSTARS 3 64,-

N-Zone 1/98: 90%

FIFA 98 - WM QUALIFIKATION
(N64) 134,- (SN) 84,-

MYSTICAL NINJA GOEMON (N64) 149,-

Tamagotchi ®

BANDAI - ORIGINAL 29,-
REXI DT. HUND 19,-
POCKET MAX DT. HUND 29,-

Unser neues kostenloses Magazin (zusammen mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines mit DM 3,- frankierten Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (DM 3,-) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: http://www.logon.de/kranz

Eishockey, 1-4 Spieler, Acclaim

NHL BREAKAWAY '98

Für NHL-Veteranen dürfte das Nintendo 64 bislang alles anders als interessant gewesen sein. Abgesehen vom Arcade-orientierten Wayne Gretzky's Hockey '98 gab es nämlich nichts, was sich mit dem schnellsten Mannschaftssportart der Welt befaßte. Dies sollte sich nun ändern!

Man darf sich sogar seine eigenen Spieler schaffen.

Das Handeln mit Spielern ist ebenfalls erlaubt.

Transparente Banden, detaillierte Zuschauerränge und flüssige Spieleranimationen überzeugen.

Face Off! Der Kampf um den Puck beginnt.

Auf den Trikots lassen sich sogar die Namen der Spieler erkennen.

Ob Saturn oder PlayStation, Mega Drive oder Super Nintendo, es gab in den vergangenen Jahren kaum eine bedeutsame Konsole, die nicht mit dem bewährten Sportprogramm (Fußball, Basketball, Eishockey, Football und Golf) von Electronic Arts bedacht wurde. Nachdem die EA Sports-Entwickler, welche übrigens in Kanada beheimatet sind, auf dem N64 bislang nur eine Fußballsimulation zustande brachten, ist die Chance für Acclaim gekommen, die Acclaim Sports-Serie endgültig zu etablieren. Mit NHL Breakaway wollen sie dort anknüpfen, wo sie mit NFL Quarterback '98 aufhörten...

Kein HiRes-Modus!

Die schlechte Nachricht zuerst: Entgegen ursprünglicher Pläne wird in NHL Breakaway nicht der hochauflösende Modus verwendet, der NFL Quarterback schon weltweit Schlagzeilen einbrachte. Laut Iguana war die Entwicklung einfach schon zu weit fortgeschritten, als daß man noch derart drastische Veränderungen hätte vornehmen können. Immerhin gelang es den Programmierern jedoch noch, die realitätsnahe Eishockey-Simulation im mittleren Auflösungsmodus ablaufen zu lassen, der beispielsweise auch in FIFA 98 verwendet wird. Das Ergebnis sind klare Texturen, deren feine Rasterung sogar das Erkennen der Spielernamen auf den Trikots erlaubt. Neben den ungewöhnlich detaillierten Zuschauerrängen fallen außerdem die transparenten Banden auf, die das Spielfeld eingrenzen. Das eigentliche Geschehen auf dem Spielfeld ist rasant genug, um einen actionreichen Spielablauf zu garantieren. Wer seine Manager-Talente nutzen will, darf natürlich mit Spielern handeln oder sogar neue Kufenstars per Editior anschaffen. Auf die sonst in NHL Breakaway üblichen Videoclips muß man angesichts des beschränkten Modulspeicher-Platzes zwar verzichten, als kleinen Ausgleich gibt es jedoch fehlerfreie 3D-Optiken mit zahllosen, überwiegend spielbaren Perspektiven. Ein Test folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Hans Ippisch

Im Replay kann man die schönsten Aktionen noch einmal genießen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *NHL Breakaway '98*
Genre: ..... *Eishockey*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *ca. DM 140,-*
Release: ..... *Februar '98*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: NHL-Fans dürfen aufatmen! Acclaim hat NHL Breakaway '98 endlich den langerwarteten Eishockey-Hit für das N64 in Vorbereitung.

Slash ist der heimliche Star der 5 Pisten-Rowdies.

Das Highlight des Spieles ist der flüssige 4-Spieler-Modus.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

SNOWBOARD KIDS

Noch bevor die weiße Pracht nur noch auf den Alpen anzutreffen ist, dürfen auch deutsche Nintendo 64-User mit Snowboard Kids von Atlus das zur Jahreszeit passende Rennspiel zocken. Wir haben die ersten Infos parat!

Wie sehr sich Nintendo um seine Kunden bemüht, beweist der neueste Schachzug der Großostheimer Niederlassung: Da es nämlich bis zum heutigen Tag immer noch kein Snowboard-Spiel in Deutschland gibt und das vielversprechende 1080° Snowboarding leider erst im Winter in Deutschland verfügbar ist, entschloß man sich kurzerhand, das überzeugende Snowboard Kids (ehemals Snobo Kids) von Atlus für Europa zu verpflichten.

Comic statt Realität!

Damit man sich ja keine Konkurrenz im eigenen Haus schafft, welche die Verkaufschancen von 1080° beeinträchtigen könnte, achtete man bei der Lizenzierung natürlich darauf, das Snowboard-Game zu nehmen, das sich möglichst weitgehend von 1080° Snowboarding unterscheidet. Und da dieser Titel ja bekanntlich ein hyperrealistisches Rennspiel mit brillanten Renderoptiken und Simulationsanspruch ist, kam Snowboard Kids von Atlus gerade recht. Mit Jam, Linda, Nancy, Slash und Tomy gehen nämlich drei reinrassige Comic-Helden mit Knubbelnasen an den Start. Außerdem düst man nicht über realitätsnahe Alpin-Pisten, sondern über 6 mehr oder weniger kuriose Fantasy-Strecken mit originellen Namen. Während es auf dem Sunset Rock, dem Guru Guru Mountain und der Big Snowman-Strecke noch recht gewöhnlich zugeht und man im Dino Park auf einer schmalen Kunstschnee-Piste umherrutscht, erwartet einen im Grass Valley doch tatsächlich eine sommerliche Berglandschaft, die mit Wintersport nur noch wenig zu tun hat. Der Höhepunkt ist der Night Highway, den man namensgerecht in finsterer Nacht befahren darf. Das Erkennen wichtiger Extras wird dadurch übrigens nicht schwieriger, denn diese werden mit gut sichtbaren Pfeilen gekennzeichnet. Welchen Vorsprung oder Rückstand man zu den drei Konkurrenten hat, kann man anhand eines übersichtlichen Balkens ähnlich wie in Extreme G ablesen. Einen klaren Vorteil hat Snowboard Kids trotz der etwas schlichteren Optik gegenüber 1080° schon: Es läßt bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen, und das ohne künstliche Nebelschwaden, die einen verspäteten Grafikaufbau kaschieren. Ob sich der gute Eindruck der Vorabversion bestätigt, verraten wir im Test in einer der nächsten Ausgaben.

Hans Ippisch

Hier gehen bis zu 4 Sportler gleichzeitig an den Start.

Der Night Highway darf bei dunkler Nacht befahren werden.

Anhand des vertikalen Balkens an der rechten Seite kann man die Abstände zwischen den Fahrern erkennen.

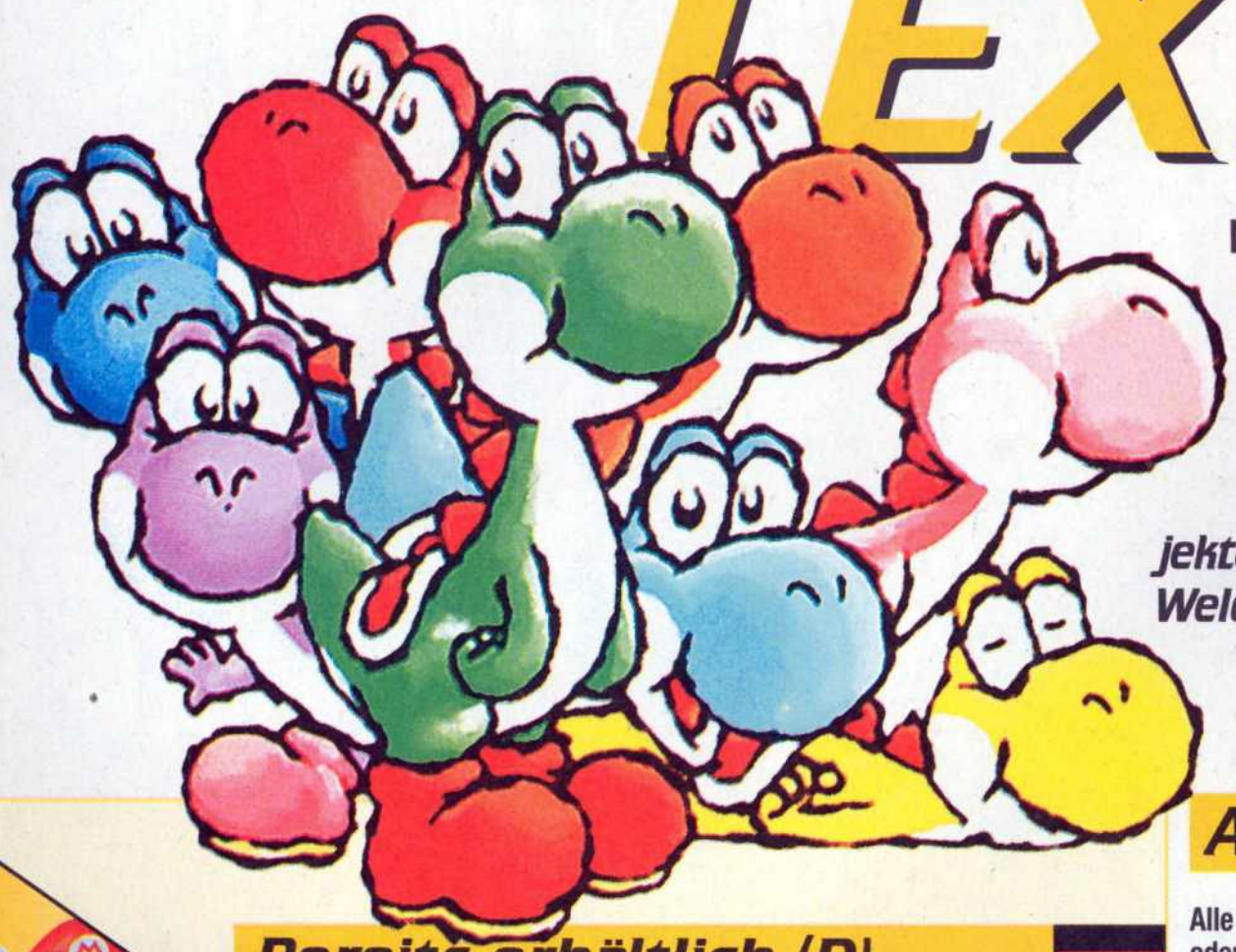
ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Snowboard Kids
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels: .....6 Strecken, 5 Charakter
Hersteller: .....Atlus/Nintendo
Preis: .....ca. DM 99,-
Release:.....Februar '98
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Snowboard Kids ist ein unterhaltsam gemachtes Rennspiel im Comic-Stil mit guter Technik, hübscher Grafik und gutem Fahrgefühl, das eine Genre-Lücke schließt.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer ein N64-Spiel oder eine Wertung sucht, wird hier fündig! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Außerdem gibt es aktuelle Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt.

Bereits erhältlich (D) (Ab Februar)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	80%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	66%
Cruis'n USA	**Rennspiel**	**Nintendo**	**53%**
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	90%
Hexen	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Madden 64	Football	E.A.	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
Nagano Winter Olympics	**Sportspiel**	**Konami**	**70%**
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	60%
NBA Pro '98	**Basketball**	**Konami**	**75%**
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	89%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	72%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%
WCW vs. NWO	**Wrestling**	**Konami/THQ**	**80%**
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	**Eishockey**	**Midway/NOE**	**76%**

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	April '98
Deadly Arts	Beat 'em Up	Konami	März '98
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	Februar '98
Forsaken	3D-Action	Acclaim	April '98
Goemon	Action-Adventure	Konami	1. Quartal '98
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	Februar '98
Holy Magic Century	Action-Adventure	THQ/Konami	März/April '98
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	Ende Februar
St. Andrews Golf	Golf	Seta	offen
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	1. Quartal '98
Wild Choppers	Shoot 'em Up	Seta	offen
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	1. Mai '98
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	März '98

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Die neuesten Bilder gibt es auf den Seiten 8 und 9 zu sehen.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): . . . . . .1. April '98

Fußball

Das erste 64 Bit-Fußballspiel von Acclaim erhält eine zugkräftige Lizenz.

Titel: .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .April '98

Golf

Neben dem Release-Datum steht in Klammern, in welchem Land das Spiel erhätlich ist!

Titel: . . .Augusta: Masters '98
Hersteller: . . . . . .T & E Soft.
Release (J): 19.12.98

Rennspiel

Den Test zu diesem Spiel bringen wir in der nächsten Ausgabe.

Titel: . . . . . .Aero Gauge
Hersteller: . . . . . .ASC
Release (J): . . . . . .Dezember '98

Jump&Run

Schade! Nintendo geht davon aus, daß das Jump&Run erst im Herbst erscheinen wird.

Titel: . .Banjo & Kazooie's Big Adv.
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August 1998

Action

Hübsche Screenshots gibt es in Massen, doch kommt das Spiel wirklich?

Titel: . . . . . .Body Harvest
Hersteller: . . . . . .Nintendo/DMA
Release (USA): 1998

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un

Action-Adventure

Derzeit gibt es von Castlevania weder neue Bilder noch neue Infos.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Jump&Run

Dieses interessante Jump&Run wird wohl erst nach Banjo-Kazooie erscheinen.

Titel: .....Conker's Quest
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....3. Quartal '98

Jump&Run

Aufgrund der mäßigen Grafik wurde das Spiel wieder verschoben.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....2. Quartal 1998

Beat 'em Up

Mehr zum bislang besten N64-Beat 'em Up verraten wir auf der Seite 12!

Titel: .....Fighters Destiny
Hersteller: .....Imagineer
Release (D): .....Februar '98

3D-Action

Ein 3D-Corridor-Shooter, der besonders im Multiplayer-Mode Spaß machen sollte.

Titel: .....Forsaken
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....April '98

Rennspiel

Neue Screenshots zeigen wir auf der Seite 10, erscheinen wird es erst im Herbst.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. Quartal 1998

Beat 'em Up

Der neue Name für G.A.S.P lautet nun Deadly Arts. Ist dieser so viel besser?

Titel: .....G.A.S.P.
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '98

Action-Adventure

Für die Ausgabe 3/98 haben wir einen Test der PAL-Version eingeplant.

Titel: .....Goemon
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '98

Beat 'em Up

Nicht schlecht! Den kritischen Importtest bringen wir auf der Seite 34.

Titel: .....Hiryu No Ken Twin
Hersteller: .....Culture Brain
Release (J): 28.11.97

Action-Adventure

Der Hoffnungsträger im Rollenspiel-Genre kommt von THQ und Konami.

Titel: ..Holy Magic Century Eltale
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....April '98

3D-Action-Adventure

Angeblich wird Hybrid Heaven nur für das 64DD erscheinen.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Jump&Run

In Deutschland ist die dazugehörige TV-Serie als „Kimba, der weiße Löwe" bekannt.

Titel: ....Jungle Emperor Leo
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Ende 1998

wahrscheinlich/unbekannt, MP =Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	Mai '98
„Comic Spiel"	**Jump&Run**	**Hasbro**	**??**
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
All Star Baseball '98	Baseball	Acclaim	1998
Attack!	Action	GT Interactive	1998
"Baseball"	**Baseball**	**GT Interactive**	**1998**
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
Bio Freaks	**Beat 'em Up**	**Midway**	**April 1998**
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Buggie Boogie	Rennspiel	Nintendo	??
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Cruis'n World	**Rennspiel**	**Midway**	**29.6.98**
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
„Indiziert"	3D-Action	GT Int.	??
Extreme G 2	**Rennspiel**	**Acclaim**	**??**
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	1998
Frogger	**Jump&Run**	**Hasbro**	**??**
Gex: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	??
Grand Prix Racing	Rennspiel	Video System	1998
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hoops 64	Basketball	BMG	Kommt nicht!
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeopardy!	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '98
Jest	**Jump&Run**	**Ocean**	**1998**
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Kirby's Air Ride	tba.	Nintendo	??
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	Februar '98
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Macross	Arcade	Tomy	März '98
MicroMachines	Rennspiel	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	9.12.98
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NFL Quarterback '99	**Football**	**Acclaim**	**1998**
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Olympic Hockey '98	Eishockey	Midway	1998
Pachinko World	Simulation	Seta	??
Paperboy	Arcade	Mindscape	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
"Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
"Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
"Rennspiel"	Rennspiel	Takara	1998
Robotron X	Arcade	GT Interactive	1998
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Snobo Kids 2	**Rennspiel**	**Atlus**	**1998**
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Off Road Challenge	Rennspiel	Midway	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1998
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Tomorrow never dies	Action	MGM/Black Ops	??
Tornado 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	3D-Action	Acclaim	August 1998
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Unreal	3D-Action	GT Interactive	1998
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Wrecking Balls	Marble Madness-Clone	Acclaim	1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Int. Superstar Soccer 64 II	Fußball	Konami	Ende 1998
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998

Baseball

Einmal mehr wurde das Baseball-Game von Nintendo verschoben.

Titel: ....Ken Griffey Baseball
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): 25.5. 98

Anwendung

Zur Mario Artist-Reihe gehören Polygon Maker, Talent Maker und Picture Maker.

Titel: .....Mario Artist
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Action

Die Entwicklung geht weiter, erscheinen soll es nun endlich im 2. Quartal.

Titel: .... Mission Impossible
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....2. Quartal 1998

64DD-RPG

Experten bezweifeln, daß es zeitgleich mit dem 64DD erscheinen wird.

Titel: ..Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Wintersportspiel

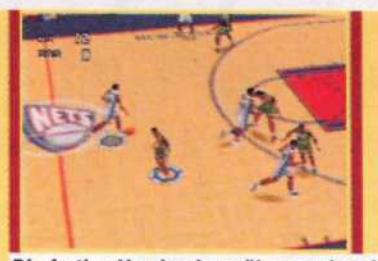
Den Test zur Olympia-Hoffnung präsentieren wir auf der Seite 24.

Titel: ..N. Winter Olympics '98
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar/Februar '98

Basketball

Nintendos erstes 64 Bit-Basketballspiel sieht äußerst vielversprechend aus.

Titel: .....NBA Courtside
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): .....27. April '98



Basketball

Die fertige Version kam überraschend schnell, der Test befindet sich auf Seite 26.

Titel: .....NBA: Pro '98
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar/Februar '98

Basketball

Schade! Man läßt 98 aus und macht gleich eine 99er-Version.

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): 1.9.98

Eishockey

Eindrucksvolle Bilder zeigen wir euch auf Seite 14.

Titel: .....NHL Breakaway
Hersteller: .....Acclaim
Release (USA): .....Februar '98

Simulation

Dieses Pocket Monster-Spiel erscheint als einziges für das normale N64!

Titel: ..Pikachu Genki De Chu
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....4. Quartal '98

64DD-Simulation

Eine Art Fotosafari, in der man Schnappschüsse in der Welt der Monster machen muß.

Titel: ..Pocket Monster's Snap
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

64DD-Simulation

Hier kann man seine Monster gegen die Abgesandten eines Freundes antreten lassen.

Titel: Pocket Monster Stadium
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Rennspiel

Rev Limit sieht gut aus, spielt sich aber noch nicht so toll.

Titel: .....Rev Limit
Hersteller: .....Seta
Release (J): 1998

Arcade

Ein Bericht zu diesem Titel folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (USA): .....4. Quartal '98

64DD-Simulation

Diese Version hat einige tolle Extra-Features (Sim Copter-Unterstützung) zu bieten.

Titel: .....Sim City 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Rennspiel

Einen ersten Bericht zu dieser Rennspielvariante gibt es auf der Seite 15.

Titel: .....Snowboard Kids
Hersteller: .....Nintendo/Atlus
Release: .....Februar

Rennspiel

Kann Imagineer die Konkurrenz von Nintendo, Atlus und Kemco übertreffen?

Titel: .....Snow Speeder
Hersteller: .....Imagineer
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Demnächst gibt es eine erste spielbare Version! Wir berichten davon!

Titel: .....Space Circus
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Anfang 1998

3D-Action

Die Superman-Lizenz hat sicher eine Menge Potential, allerdings erst Ende Juni.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (USA): .....Juni 1998

RPG

Eine kuriose Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: .....Super Mario RPG 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1998

Beat 'em Up

Tolle Animationen und durchdachtes Gameplay machen Lust auf mehr.

Titel: ....Super Robot Spirits
Hersteller: .....Banpresto
Release (J): .....Januar '98

Education

Bandai hat eine Umsetzung des Hitkükens für das N64 in Vorbereitung.

Titel: .....Tamagotchi World
Hersteller: .....Bandai
Release: .....1. Quartal '98

Denkspiel

Das Warten lohnt sich! Nintendo wird dieses Spiel 1998 in Deutschland veröffentlichen.

Titel: .....Tetrisphere
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Halbjahr 1998

3D-Jump&Run

Kann Ubi Soft nach Rayman einen weiteren Jump&Run-Superhit abliefern?

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....März '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Rennspiel

Technisch erstklassig, spielerisch ausgeklügelt – so soll das Game laut Boss werden.

Titel: .....Twisted Edge
Hersteller: .....Kemco
Release (J): 1998

Schach

Wer seine ELO-Zahl ermitteln will, sollte sich dieses Schachspiel holen.

Titel: .....Virtual Chess
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....1. Quartal '98

Knobelspiel

Ein aktueller Bericht zu diesem Knobelhit folgt schon bald.

Titel: .....Wetrix
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....März/April '98

Wrestling

WWF Warzone ist das erste N64-Wrestling-Game von Acclaim.

Titel: .....WWF Warzone
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Mai '98

Jump&Run

Den ausführlichen Test hierzu zeigen wir auf den Seiten 28 bis 30!

Titel: .....Yoshi's Story
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März '98

RPG

In Japan im März, in Deutschland wohl erst im September.

Titel: ..Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): März1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
64 Oozumo	**Wrestling**	**Bottom Up**	**Japan**	**—**
Aero Fighters Assault	3D-Shoot 'em Up	Video Systems	USA	73%
Augusta Masters	**Golf**	**T & E Soft**	**Japan**	**—**
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Hudson	Japan	44%
Famista 64	**Baseball**	**Namco**	**Japan**	**70%**
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—
Goemon	Action-Adventure	Konami	Japan	83%
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	USA/Europa	88%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—
Hiryu No Ken Twin	**Beat 'em Up**	**Culture Brain**	**Japan**	**72%**
Jangou Mah Jong Do 64	Simulation	Video System	Japan	60%
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%
Robotron 64	**Action**	**Midway**	**USA**	**—**
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
Snobo Kids	**Rennspiel**	**Atlus**	**Japan**	**—**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%
Super Robot Spirits	**Beat 'em Up**	**Banpresto**	**Japan**	**—**
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	USA	76%
Wayne Gretzky's Hockey '98	Eishockey	Midway	USA	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	THQ	USA	80%
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%
Wild Choppers	**3D-Action**	**Seta**	**Japan**	**76%**
Yoshi's Story	**Jump&Run**	**Nintendo**	**Japan**	**84%**

Voulez-vous jouer avec nous?

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

FIFA '98, KD 124,90 DM
DIDDY KONG RACING, KD 89,90 DM
MISCHIEF MAKERS, DA 89,90 DM

LAMBORGHINI, DA 129,90 DM
LYLATH WARS incl. Rumble Pack 129,90 DM
F1 POLE POSITION 64, KD 119,90 DM

TOP GEAR RALLY, DA 139,90 DM
MRC, DA 119,00 DM
SAN FRANCISCO RUSH, DA 119,00 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

100% FUN

Wial Versand Service GmbH

Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/5964-0 · Telefax: 08142/54654

WIAL SHOP / Mr Games
Adelungstr. 22
DARMSTADT
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP / Mr Games
Frankfurter Str. 147
NEU ISENBURG
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP Augsburg
Karolinenstr. / Ecke Karlstr.
Mo-Fr 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-12⁰⁰

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

BLAST CORPS	KD	109,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	139,90
CRUISN' USA*	DA	89,90
DARK RIFT	DA	129,90
EXTREME G	KD	139,90
FIGHTERS DESTINY*	KD	139,90
HEXEN 64	DA	129,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	KD	139,90
MARIO KART 64	KD	89,90
NAGANO WINTER OLYMPICS 98*	DA	139,90
NBA HANGTIME	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
PILOTWINGS 64	KD	109,90
STAR WARS -SHADOWS OF THE EMPIRE-	DA	139,90
SUPER MARIO 64	KD	95,90
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	KD	24,80
TUROK, DT. VERSION	KD	139,90
WAVE RACE 64	KD	89,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR NINTENDO64

ANTENNENKABEL	DA	55,90
CONTROLLER PACK	DA	29,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

WIAL - BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr und Sa. von 9 bis 13 Uhr

Abkürzungen: KD = Komplett in Deutsch, DA = Dt. Anleitung, E = Englisches Spiel, deutsches Handbuch, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten • Lieferung nur solange der Vorrat reicht • Versandkosten: Nachnahme zzgl. 9,90 DM, Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 8 DM • Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 20 DM • Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert • Kostenloser Katalog gegen frankierten DIN A5-Rückumschlag

Nintendo®, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(11)	Diddy Kong Racing	2
2.	(3)	Int. Superstar Soccer 64	7
3.	(2)	Mario Kart 64	6
4.	(1)	Super Mario 64	8
5.	(6)	GoldenEye 007	3
6.	(4)	Lylat Wars	2
7.	(Neu)	FIFA 98	1
8.	(7)	Wave Race 64	8
9.	(10)	Bomberman 64	2
10.	(WE)	F1 Pole Position 64	2
11.	(5)	Extreme G	3
12.	(12)	Top Gear Rally	2
13.	(9)	Blast Corps	5
14.	(Neu)	Lamborghini	1
15.	(8)	Turok: Dinosaur Hunter	9

Erwartungsgemäß stürmte der Weihnachtsbestseller Diddy Kong Racing an die Spitze. Nicht weit dahinter plazierte sich ISS64, dem FIFA 98 im nächsten Monat aber sehr gefährlich werden könnte. Erstaunlich sind das Abrutschten von Extreme G und die Aufholjagd vom häufig unterschätzten F1 Pole Position 64.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(1)	Diddy Kong Racing	2
2.	(Neu)	FIFA 98	1
3.	(3)	Bomberman 64	2
4.	(2)	Extreme G	3
5.	(5)	F1 Pole Position 64	3
6.	(6)	ISS 64	7
7.	(12)	Turok: Dinosaur Hunter	8
8.	(13)	Super Mario 64	7
9.	(10)	Mario Kart 64	6
10.	(8)	Lylat Wars	4
11.	(9)	Automobili Lamborghini	2
12.	(Neu)	NFL Quarterback ´98	1
13.	(4)	Top Gear Rally	2
14.	(7)	Multi Racing Championship	2
15.	(15)	Blast Corps	5

Diddy Kong Racing bleibt auf Platz 1, FIFA 98 schaffte einen sensationell guten Neueinstieg und plazierte sich vor den starken Titeln Bomberman 64 und Extreme G. F1 Pole Position hängte die Rennspielkonkurrenz deutlich ab und sicherte sich Platz 5. NFL Quarterback ´98 gelang der Sprung in die Top 15, Clayfighter 63 1/3 und Wave Race 64 fielen raus.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Yoshi's Story	1
2.	(Neu)	Tamagotchi World	1
3.	(1)	Diddy Kong Racing	1
4.	(Neu)	Wild Choppers	2
5.	(2)	Puyo Puyo Sun 64	2
6.	(Neu)	Aero Gauge	1

Der Höhenflug des Nintendo 64 in den japanischen Videospielcharts für alle Systeme hält an. Nachdem sich letzten Monat Diddy Kong Racing einen Platz in den Top 3 vor allen PSX-Spielen sichern konnte, bricht nun Yoshi's Story in die Phalanx der 32 Bit-Hits ein. Tamagotchi World konnte sich als zweitbestes N64-Spiel auf Rang 13 plazieren.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Diddy Kong Racing	2
2.	(Neu)	WCW vs. NWO	1
3.	(2)	NFL Quarterback Club ´98	2
4.	(4)	John Madden 64	2
5.	(5)	Aero Fighters Assault	2
6.	(6)	Top Gear Rally	3

Die Popularität der Wrestling-Organisationen in den USA ist in Deutschland nur mit dem Rang der Fußball-Bundesliga gleichzusetzen. Dementsprechend erwartungsgemäß konnte sich das im übrigen hervorragend gelungene Wrestling-Spiel von THQ auf Platz 2 positionieren. Geschlagen wurde es nur vom überragenden Diddy Kong Racing!

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 49), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	8
2.	(3)	F-Zero X	2
3.	(Neu)	Nagano Winter Olympics	1
4.	(2)	Yoshi's Story	3
5.	(6)	Banjo & Kazooie's Big Adv.	3
6.	(Neu)	1080° Snowboarding	1

Daß Zelda weiterhin das meistgewünschte Spiel der N-Zone-Leser ist, überrascht uns nicht. Auffällig ist, daß der Winter erstmals seine Spuren in den Charts hinterließ. Nagano Winter Olympics'98 und 1080 Degree Snowboarding gelang nämlich der Sprung in die Most Wanted-Charts. Der Rest des Feldes besteht aus alten Bekannten.

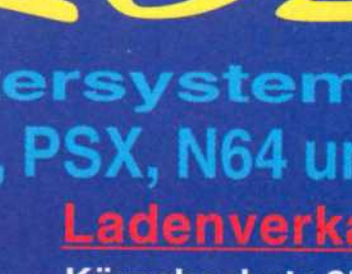
CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör
Zweigstelle
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00
Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 11.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Rumble Pack nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Multinormer nur 39.-

Nintendo 64 inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel 289.-

Yoshi´s Story nur 109.-


Diddy Kong Racing nur 89.-

FIFA Soccer 98 nur 129.-

Mace nur 144.-

Tetrisphere nur 89.-

Extreme G nur 109.-

NHL Breakaway 98 nur 109.-

Snowbow Kids nur 89.-

Nagano Winter Olympics nur 144.-

Cruis´n USA nur 89.-

NBA 98 nur 144.-

Goldeneye nur 144.-

Wave Race	89.-	Blast Corps	109.-	F1 Pole Position	139.-
Mario 64	89.-	Lylat Wars	133.-	Mischief Makers	89.-
Mario Kart	89.-	MRC	139.-	Wayne G.Hockey	129.-
Star Wars	129.-	ISS 64	129.-	San Francisco R.	133.-
Turok	109.-	Dark Rift	139.-	Chameleon Twist	129.-
Hexen 64	129.-	Lamborghini	139.-	Clayfighter 63 1/3	139.-
Bomberman	89.-	Top Gear Rally	139.-	NBA Hangtime	129.-
NFL Quarterback	109.-			Madden Football	129.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

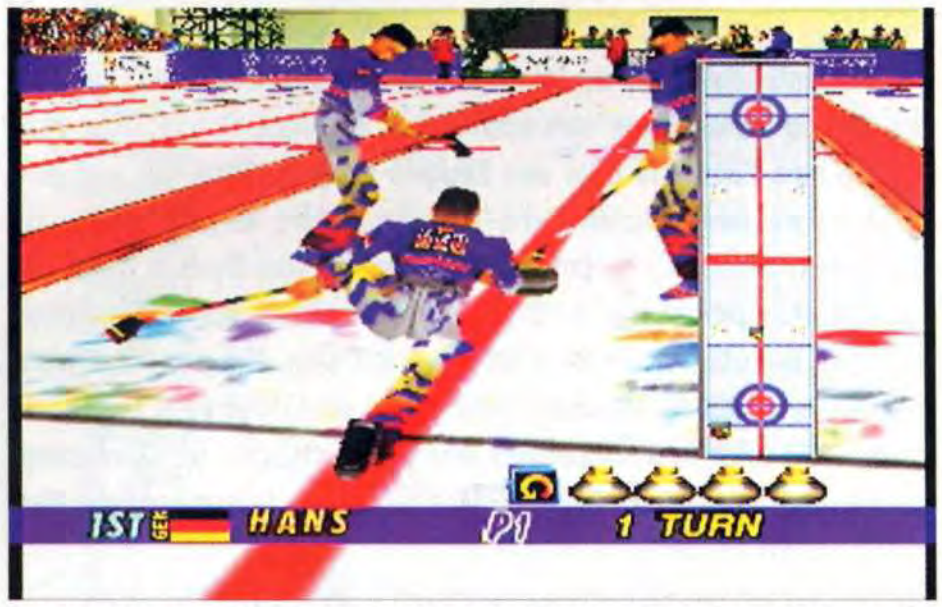
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen ... uroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10 ... kasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell ... llwert von lieferbarer Soft... und Preis... Lager Do... Annahme... ... ausschließlich Versandpreise ab ... unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei ...gerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab!
Bestellen Sie einfach per Lastschrift! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei! Jetzt Unterlagen anfordern! ... das ist Service!

Sportspiel, 1-4 Spieler, Konami

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Der zweite Sproß der 64 Bit-XXL-Sport-Serie von Konami wird mit besonderer Spannung erwartet: Kann das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen '98 an den Erfolg von ISS64 anknüpfen?



Das Curling ist überraschend gut: Man muß erst schießen und anschließend kehren, um den Stock zu beschleunigen.

Nagano Winter Olympics '98 ist in vielen Punkten ein vorbildliches Produkt: Es umfaßt 11 abwechslungsreiche Wintersportdisziplinen, läßt bis zu vier Spieler der Reihe nach an einem sportlichen Wettkampf teilnehmen, überzeugt mit imposanten grafischen Effekten und sichert die Bestleistungen auf den Controller-Paks. Der Spielspaß für die ganze Familie ist sicherlich garantiert. Im Detail zeigen sich jedoch einige Schwächen: So unterhaltsam Abfahrt, Eisschnelllauf und Skispringen auch sein mögen – daß es davon jedoch jeweils auch noch eine nur geringfügig andere Variation gibt, hinterläßt einen schwachen Eindruck. Daß Bobfahren und Rodeln ebenso wie Snowboarden und Riesenslalom spielerisch sehr ähnlich sind, läßt sich wohl kaum vermeiden. Als absolut eigenständige Disziplinen bleiben noch das witzige Curling, das spielerisch schwache Trick-ski-Springen und das gelungene Halfpipe-Snowboarding übrig. Tritt man im Championship-Mode an, dann muß man die 11 Disziplinen in einer festgelegten Reihenfolge bestreiten, wobei die erbrachten Leistungen immer bewertet werden. Im Olympic-Mode kann man sich die Reihenfolge selbst aussuchen, allerdings muß man hier bestimmte Leistungen erbringen, wenn man weitermachen will. Die Grafik ist im Prinzip sehr gut geworden. Disziplinen in der Halle überzeugen bespielsweise mit konkurrenzlosen Spiegeleffekten, an anderen Sportstätten fehlt es der Optik jedoch etwas an Schärfe und Abwechslung.

Das Bobfahren ist spielerisch recht schwierig geworden.

Die Ski-Disziplinen gehören zu den besten Wettkämpfen.

Bobfahren und Rodeln werden auf dem gleichen Kurs ausgetragen.

Bis zum ersten gelungenen Sprung ist es ein weiter Weg.

Feine Spiegeleffekte gibt es beim Eisschnelllauf zu sehen.

MEINE MEINUNG!

Ich hatte mir mehr versprochen: Es gibt zwar insgesamt 11 Disziplinen und einen Mehrspieler-Modus, doch vier Disziplinen sind nichts anderes als leichte Variationen eines anderen Wettkampfes, außerdem kommt es kaum zu echten Duellen zwischen zwei Personen gleichzeitig. Das Gameplay ist darüber hinaus nicht besonders ausgewogen, zum Teil fühlt man sich als Zuschauer, zum Teil ist man überfordert. Die Optiken in der Halle und die hervorragende Sprachausgabe machen dies nur geringfügig wieder wett. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Hans Ippisch

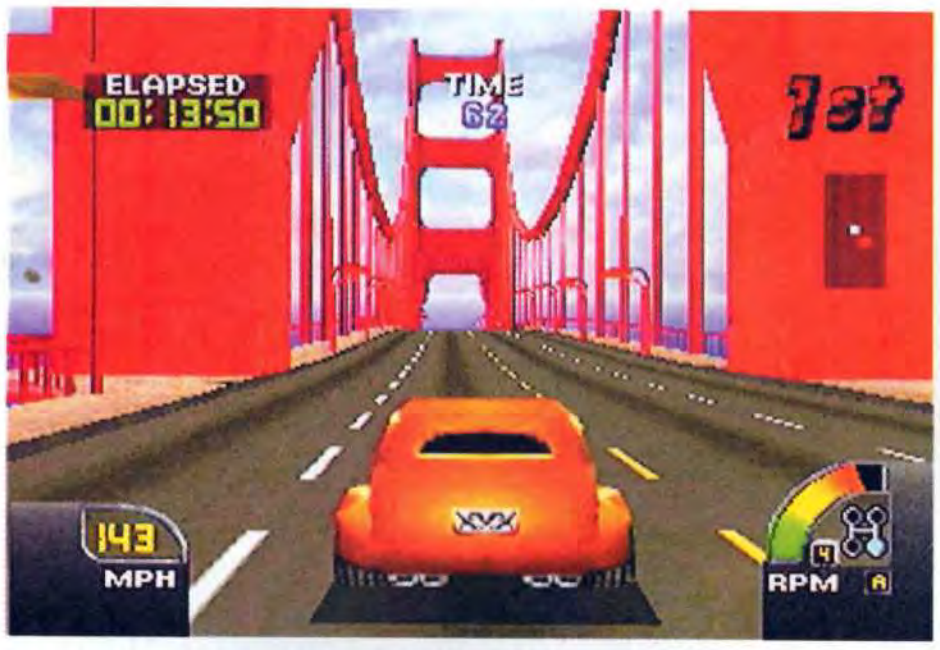
BEWERTUNG

Titel:....Nagano Winter Olympics '98
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitgrad:.. Leicht-schwer
Save Game:..... Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....11 Disziplinen
Preis:..... ca. DM 159,-
Datenträger:.....96 MBit-Modul
Hersteller:..... Konami
Entwickler:.....Konami, Japan
Release:.....Januar '98

Grafik: 74%
Sound: 82%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: **70%**

Beurteilung: Dank der opulenten Disziplinenvielfalt, der teils hervorragenden Optiken und des garantierten Multiplayer-Spielspaßes ist Nagano Winter Olympics '98 ein sicherer Tip für Wintersport-Freunde.



Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge lenken vom durchschnittlichen Geschehen auf der Straße ab.

Ingesamt 14 verschiedene Etappen führen den Spieler durch die USA. Vor jedem Level wird diese Karte gezeigt.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

CRUIS'N USA

Und es kommt doch: Das allererste Nintendo 64-Rennspiel erscheint nun schließlich auch in Deutschland, ob es nach Top-Hits wie Diddy Kong Racing oder Top Gear Rally allerdings viele Fans finden wird, ist fraglich!

Trotz der hervorragenden Verkaufszahlen in den USA schadete Cruis'n USA dem Image des Nintendo 64 mehr, als es nützte. Dieses Spiel nährte nämlich lange Zeit das Vorurteil, daß es auf dem Nintendo 64 keine vernünftigen Autorennspiele gibt. Daß dieses Game übrigens bis heute nicht in Japan erhältlich ist, ist eine Bestätigung dieser These, schließlich sind die internen Qualitätskontrollen in Nintendos Heimat derart streng, daß diese Spielhallenumsetzung aufgrund ihrer durchschnittlichen Qualität keine Chance auf eine Veröffentlichung hat.

Der flüssige 2-Spieler-Modus rettet Cruis'n USA vor dem Absturz in noch niedrigere Wertungsgefilde.

MEINE MEINUNG!

Sicherlich, Cruis'n USA mag in den USA im letzten Jahr ein absoluter Bestseller gewesen sein (über 1 Million Stück wurden verkauft), dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, daß dieses Game kein Aushängeschild für die 64 Bit-Technologie ist. US-Amerikaner mögen begeistert sein, heimatliche Sehenswürdigkeiten im Pixelformat wiederzusehen, hierzulande dürfte sich der Reiz jedoch in Grenzen halten. Wer dennoch Interesse hat, sollte unbedingt probespielen. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

WORUM GEHT ES?

Mit einem von vier realistischen Sportwagen (63er Muscle Car, La Bomba, Devastator V, Italia 96) macht man sich auf, die Vereinigten Staaten von Amerika von der Westküste beginnend zu durchfahren, wobei in den 14 unterschiedlich langen Etappen alle wichtigen Sehenswürdigkeiten bewundert werden dürfen. Ob Hollywood, die Golden Gate Bridge, der Mount Rushmore oder die Rolling Hills von Appalachia – die Grafiken abseits der breiten Asphaltpisten sind weitaus interessanter als das spielerisch eintönige Geschehen auf der Strecke, das häufig unter verspätetem Grafikaufbau und zahlreichen Slow Downs leidet. Gags wie Gegenverkehr oder übersichtlicher Etappenplan halten die Motivation, die Siegerehrung im Weißen Haus zu erleben, nur kurze Zeit aufrecht. Selbst wenn der 2-Spieler-Modus durchaus überzeugen kann, im Vergleich zu einem Top Gear Rally macht dieser Titel eine mehr als schwache Figur. Daß der Titel nicht an PAL angepaßt wurde und keine Eindeutschung erfuhr, paßt zu diesem Bild.

Hans Ippisch

Echte Rennspielprofis nehmen natürlich auch im Wagen Platz.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Cruis'n USA*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ... *Leicht-schwer*
Save Game: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *14 Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 90,-*
Datenträger: ..... *64 MBit- Modul*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Entwickler: ..... *Midway*
Release: ..... *Januar/Februar -98*

Grafik: *55%*
Sound: *54%*
Dauerspaß: *55%*

Gesamtwertung: 53%

Beurteilung: Cruis'n USA ist ein technisch und spielerisch durchschnittlicher Rennspaß, den man am besten in der Garage stehen läßt. Die Konkurrenz ist weitaus besser.

10 Kameraperspektiven sorgen für übersichtliches Dunk-Vergnügen.

Im Laufe eines Spieles verlassen die Spieler ihre Spurtfähigkeiten.

Basketball, 1-4 Spieler, Konami

NBA PRO 98

Langsam könnte man den Eindruck bekommen, daß Konami sich mit Int. Superstar Soccer 64 selbst eine beinahe unüberwindbare Hürde ins XXL-Sportpaket gelegt hat. Kann sie diesmal überwunden werden?

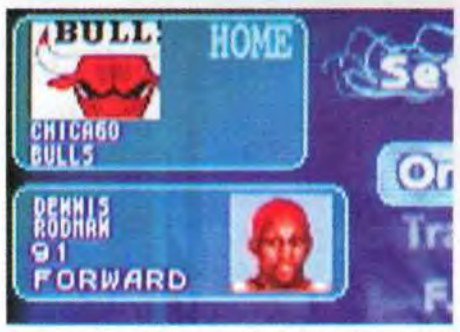
Die Erwartungen an die N64-Simulation einer Mannschaftssportart sind seit Konamis Int. Superstar Soccer 64 enorm hoch, schließlich lieferten sich in diesem Game 22 brillant animierte Feldspieler auf einem flüssig scrollenden Spielfeld einen sportlichen Schlagabtausch, der einer TV-Übertragung fast in nichts nachstand. Unter diesen Bedingungen sollte es doch möglich sein, gerade einmal zehn Feldspieler auf einem deutlich kleineren Parkett-Boden in ähnlich spektakulärer Art und Weise auf Korbjagd zu schicken, oder?

Standard-Paket!

Das Rahmenprogramm stimmt sicherlich: Dank NBA-Lizenz stehen 28 NBA-Teams mit fast all ihren Stars (Michael Jordan und Shaq O'Neal fehlen) für insgesamt vier Spielmodi (Exhibition, Playoffs, All-Star, Season) zur Verfügung. Packende Live-Kommentierung (leider nur englisch), treibende Hip Hop-Beats und 10 verschiedene Kameraperspektiven inklusive aufwendigen Replays garantieren eine realistische, audiovisuelle Unterhaltung. Auch das Gameplay mit seiner an ISS64 erinnernden Steuerung (C unten zum Spurten) erscheint zunächst gelungen zu sein. Daß sich die Spieler manchmal jedoch etwas mißmutig durch die gegnerischen Reihen mühen und nicht wie in ISS64 elegant hindurchschlängeln, mindert das Spielvergnügen. Weit nervender ist allerdings die beständige Unschärfe der Grafik, die beim Hallenboden so nur schwer zu akzeptieren ist.

Hans Ippisch

Das Replay macht es deutlich: NBA Pro 98 kommt bei der Spieler-Darstellung nicht ganz an FIFA 98 oder NFL Quarterback '98 heran.



Die zahlreichen Digi-Porträts sind leider etwas unscharf geraten.

MEINE MEINUNG!

Nachdem man NBA Hangtime ja kaum als ernstzunehmendes Basketball-Spiel einstufen kann, schließt Konami mit NBA Pro 98 eine der letzten Lücken im N64-Softwareangebot mit dem gelungenen NBA Pro 98. Zwei Dinge sorgen jedoch für deutlichen Punktabzug, der uns ein Probespielchen im Videospieleladen empfehlen läßt: Der Hallenboden und die Spieler leiden unter der allseits verhaßten Unschärfe, und das Gameplay wirkt nicht so natürlich wie in ISS64. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	NBA Pro 98
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	4 Spielmodi
Preis:	ca. DM 139,-
Datenträger:	96 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami, Japan
Release:	Januar/Februar '98

Grafik: 69%
Sound: 81%
Dauerspaß: 78%

Gesamtwertung: 75%

Beurteilung: NBA Pro '98 ist ein gelungener Basketballspaß, den sich N64-User nicht entgehen lassen dürfen. An das grandiose ISS64 kommt es jedoch nicht heran!

Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

YOSHI'S STO

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): MÄRZ 1998

Nach Super Mario, Pilotwings, Super Mario Kart und Starfox wird nun mit Yoshi's Island bereits der fünfte SNES-Klassiker mit einer zeitgemäßen 64-Neuauflage bedacht. Ob das Yoshi's Story betitelte 2D-Jump&Run an die überragenden Erfolge des 16 Bit-Vorgängers anknüpfen kann, verrät unser aktueller Test der fertigen japanischen Version!

N-ZONE HIT

Yoshi's Story ist in mehrfacher Hinsicht ein ungewöhnliches N64-Produkt. Beispielsweise griff man nicht auf die bewährte 64 Bit-Zauberformel „Aus 2D wird 3D und an den Namen hänge man das Suffix 64 an" zurück, sondern behielt das bewährte 2D-Konzept bei und suchte einen komplett neuen Namen (bei Starfox alias Starwing mußte man nur aus rechtlichen Gründen einen neuen Titel für Europa wählen). Dementsprechend bekannt dürften SNES-Veteranen Gameplay, Optik und Design vorkommen. Auf den ersten Blick hat sich nämlich nur wenig getan, was viele aber nicht stören dürfte, denn mit Mischief Makers gibt es auf dem Nintendo 64 bislang nur ein einziges Jump&Run klassischer Art, und das ist aufgrund seiner japanophilen Machart alles andere als massentauglich und am ehesten für echte Freaks geeignet. Für Yoshi's Story gilt eigentlich das glatte Gegenteil...

Zauberhafte Story!

Baby Koopa ist sauer, weil die kunterbunte Yoshi-Sippe im Vorgänger Klempner Mario geholfen hat. Deshalb verflucht er die ganze Insel samt ihren Einwohnern, wodurch diese in einem Bilderbuch eingesperrt werden. Diese Hintergrund-Story klingt zugegebenermaßen wenig innovativ, doch sie wurde im Spiel vorbildlich umgesetzt. Sämtliche Szenen werden präsentiert, als ob sie auf der textilähnlichen Seite eines Buches stattfinden würden. Dies beginnt schon beim Titelbild, das sich auf Knopfdruck als Umschlagseite

Dieser grüne Bösewicht gehört zu den unangenehmsten Gegnern des Spiels, er wirft nämlich blaue Brocken.

In manchen Levels darf man in Häusern und Hütten Früchte sammeln. Sobald man sie betritt, wird die vordere Wand langsam ausgeblendet, und die Kamera entfernt sich ein Stück.

RY

eines Buches zur erkennen gibt. Die folgenden Seiten (Hauptmenü, Levelauswahl) werden ebenfalls als Bestandteil eines Buches präsentiert, allerdings in der Art beliebter Kinderbücher, die mit aufklappbaren 3D-Elementen ausgestattet sind. Kommt es während des Spiels zu Szenenwechseln, wird das gerade aktuelle Bild folgerichtig natürlich auch weggeblättert.

Das Gamedesign

Das Hauptmenü konzentriert sich auf das Wesentliche und verzichtet auf unnötigen Schnickschnack. Neben einem Story-Modus, in dem man alle sechs Welten mit jeweils vier Levels der Reihe nach durchspielt (die Reihenfolge der Levels darf gewählt werden), gibt es noch einen High Score-Modus, in dem man bereits erspielte Levels einzeln durchzocken darf. Als Anreiz wartet hierfür eine Bestenliste. Neben einem Optionsmenü gibt es außerdem noch einen Übungsmodus, in dem man den Umgang mit Yoshi erlernen kann. Bevor man sich in einen der überwiegend seitlich und teilweise auch vertikal scrollenden Levels begeben darf, wird wie an einem Geldspielautomaten noch eine spezielle Frucht (Apfel, Banane, Melone, Traube) als besonders punkteergiebig auserkoren. Anschließend muß man noch einen der sechs verschiedenfarbigen Yoshis aus einer aufgeschlagenen Bücherseite auswählen, wobei die Entscheidung zwar keinerlei spielerische Folgen hat (bis auf die Farbe des Hauptdarstellers), allerdings dennoch recht schwer fällt, da sich die niedlichen Tierchen herzallerliebst für einen Einsatz anbieten und erfreut loshüpfen,

Dieser Level sieht dank der täuschend echten Luftmatratzen-Plattformen und der tollen Wasser- und Lichteffekte am besten aus.

wenn die Wahl per Finger auf sie gefallen ist. Sollte ein Vertreter in einen Abgrund fallen oder bei allzu häufiger Feindberührung alle Blütenblätter einer ständig eingeblendeten Blume verloren haben, wird er von Engelchen mit Rotoren zum Himmelsschloß gebracht, und man darf ohne wesentliche Einbußen mit einem der übriggebliebenen Yoshis an der letzten Continue-Position weitermachen, an der man einen Wächter aufgeweckt hat.

30 Früchte mußt du sammeln!

Die grundsätzliche Aufgabe jedes Levels besteht darin, dreißig Früchte zu sammeln. Dazu läßt man die Zunge per Knopfdruck (B-Button) in die Richtung schnellen, in die man den Analogstick hält. Erfaßt man dabei eine Frucht, so wird diese auf einem der dreißig weißen Punkte plaziert, die das Geschehen einrahmen. So hat man jederzeit einen Überblick über die noch benötigte Anzahl und kann entscheiden, ob sich besonders riskante Aktionen wie Kämpfe mit Gegnern noch lohnen oder ob man lieber auf Nummer Sicher gehen soll und die letzten noch

Den wasserspeienden Fisch muß man glücklicherweise nicht vernichten, am besten, man weicht ihm einfach aus.

Der Textillook und die Hawaii-Musik in diesem Level wirken besonders skurril. Die Wolken pulsieren übrigens ständig.

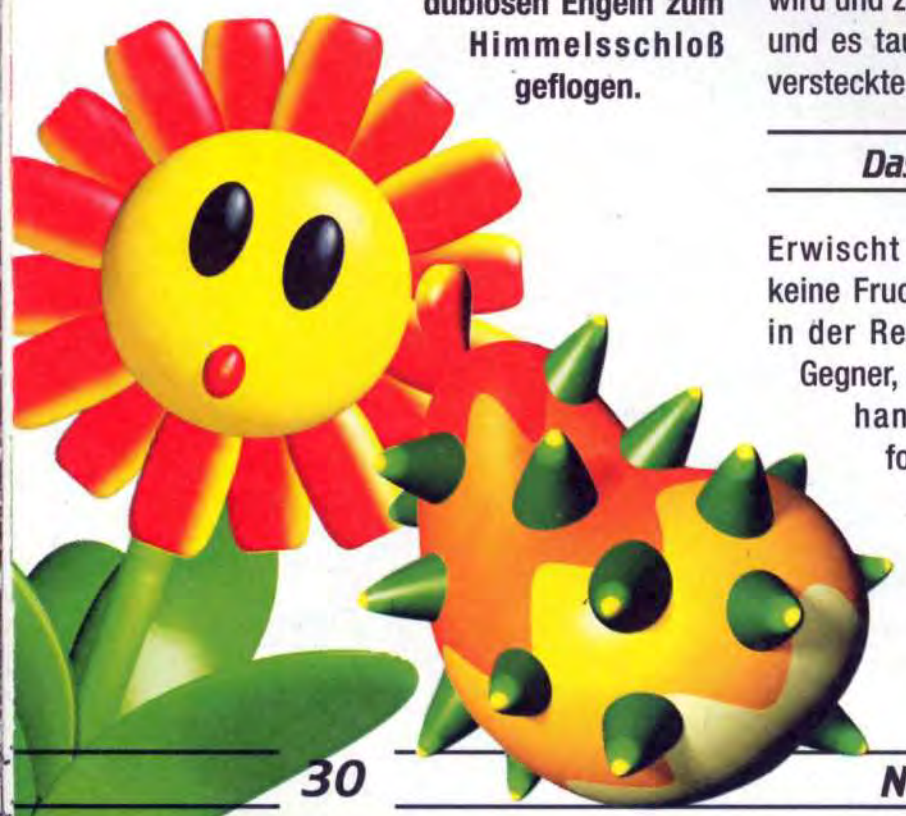
Besonders knifflig: Sobald man auf der fliegenden Schlange einmal hüpft, ändert sie ihre Flugrichtung nach oben oder unten.

Eier bekommt man entweder, indem man gegen eine Kiste springt, oder wie hier einen der kleinen Gegner mit seiner Zunge einfängt.

Drückt man die R-Taste, dann wird das Geschehen vergrößert und man sieht, wie Yoshi zu schnuppern beginnt.

Auf dieser mit Rotor versehenen Plattform darf man so lange umherfliegen, bis man irgendwo dagegenstößt.

Sobald ein Yoshi seine Schuldigkeit getan hat, wird er von dubiosen Engeln zum Himmelsschloß geflogen.



fehlenden Früchte an einem ungefährlicheren Ort einsammelt. Drückt man die L-Taste, kann man den Früchterahmen auch ausschalten, was das Erkennen des restlichen Obstes oft erleichtert. Drückt man die R-Taste, zoomt man sich näher an das Geschehen heran (wodurch Yoshi um etwa 50% größer dargestellt wird und zu schnuppern beginnt), und es tauchen möglicherweise versteckte Elemente auf.

Das Ei des Yoshi

Erwischt man mit der Zunge keine Frucht, sondern einen der in der Regel recht harmlosen Gegner, so wird dieser kurzerhand verdaut und folgt fortan in Eiform mit bis zu fünf Kollegen Yoshis Hüpfparade. Einfacher wird die Eierbesorgung über eine in Luft schwebende Kiste, die unbegrenzt Eier freigibt, sofern man von unten gegen sie springt (was per A-Button geschieht) und man noch nicht mehr als sechs Eier besitzt. Diese Ei-Kette erweist sich im Verlaufe des Spiels als extrem nützlich. Drückt man nämlich den Z-Trigger, dann taucht auf dem Screen ein Fadenkreuz auf, das man per Analogstick frei über den ganzen Bildschirm manövrieren kann. Sobald man den Z-Trigger losläßt, fliegt dann eines der Eier wie ein Geschoß los und vernichtet beispielsweise Minigegner, die sich so allerdings nicht als Eier wiederverwerten lassen. Wesentlich nützlicher sind die Geschosse im Einsatz gegen feuerspeiende Drachen oder fliegende Störenfriede. Außerdem lassen sich nur mit ihrer Hilfe in Seifenblasen versteckte Früchte befreien und aufsammeln. Hier empfiehlt es sich übrigens, bis zu vier Blasen zusammenzuschieben, wodurch man mit einem Schuß vier Früchte auf einmal bekommen kann, was wiederum Bonuspunkte garantiert.

Das Salz in der Suppe

Auch wenn oder gerade weil Yoshi's Story nicht als umfangreichstes Jump&Run-Spiel in die Geschichte eingehen wird, sorgt eine ganze Reihe auflockernder Elemente für Abwechslung in dem doch recht einfach gehaltenen Plattform-Abenteuer. So kann man auf einem Brett, das an einem Ballon befestigt ist, auch höhergelegene Früchte erreichen, indem man die Plattform wie auf einem Kran dirigiert. Besonders furios sind die Schlangen und Drachen, auf deren Rücken man durch die Lüfte schweben kann. Sie gehorchen jedoch nicht aufs Wort, sondern ändern nach einem Sprung auf ihren Körper nur die grobe Richtung, was Yoshi des öfteren zum Umsteigen zwingt. Etwas beeinflußbarer sind die Helikopter-Plattformen, die Yoshi so lange nach oben steigen lassen, bis er gegen irgendetwas stößt. Ebenfalls gen Himmel befördern einen die Windböen aus diversen Röhren – das einzige Problem ist hierbei, daß diese alle paar Sekunden wieder verschwinden und man im freien Fall nach unten fällt, sofern man nicht die neuartige Sprungtechnik nutzt, die in Yoshi's Story zum ersten Mal zum Einsatz kommt. Hier kann man nämlich selbst in der Luft noch einmal zu einem neuen Sprung ansetzen, was sogar über flacher Landschaft zu einer Sprungweite von einem Bildschirm verhilft. Wenn man schnell genug reagiert, kann man so aus einem vermeintlichen Scheitern noch eine glanzvolle Aktion machen.

Kids Only!

Eines ist bei Yoshi's Story unübersehbar: Es wurde ganz klar für die Kids-Zielgruppe entwickelt und dürfte so manchen Joypad-Profi deutlich unterfordern. Die wenigen Endgegner lassen sich nämlich sehr einfach besiegen, man muß keine schwierigen Suchaktionen

Das Aussehen dieses Levels erinnert an Holzbausteine.

Blaue Steine lassen sich mit einem Ei ganz einfach zerstören, gelbe bleiben bestehen.

Dieser feuerspeiende Drache sieht schlimmer aus, als er ist. Mit zwei Eiergeschossen kann er problemlos mattgesetzt werden.

Die in Blasen gehüllten Früchte lassen sich mit einem Schuß befreien, dem herumbaumelnden Käfer kann man nur ausweichen.

Über die L-Taste kann man den Rahmen aus weißen Punkten ausschalten, was das Erkennen auftauchender Früchte erleichtert.

Yoshi erweist sich in diesem Spiel als ganz hervorragender Taucher!

durchführen, um zu genügend Früchten zu kommen, und diffizile Sprungherausforderungen gibt es nicht. Selbst wenn kleine rote Bälle zunächst eine schwierige Kletteraktion ankündigen, so entpuppt sich diese dann doch als recht einfach, wenn man die Sprungautomatik nutzt, die einen sicher zum Ziel bringt, sobald die Zunge den Ball berührt hat. Selbst wenn Cracks nun schwer am Zweifeln sind, ob sie sich dieses Spiel holen sollen, die tolle Optik wird nur wenig weiterhelfen können. Sie ist nämlich ebenfalls sehr kindlich gehalten und reicht qualitätsmäßig von gut bis sensationell. Manche Levels sehen aus, als ob sie aus gehäkelten Deckchen mit Schaumstofffüllung gemacht wurden. Andere Grafiken wiederum erinnern an bemaltes Sperrholz oder massives Holzspielzeug. Mit Abstand am eindrucksvollsten ist allerdings die Wasserwelt, in der es nicht nur tolle Lichteffekte und Kugelfische zu sehen gibt, sondern man auch angesichts der wie aus aufblasbaren Luftmatratzen geschaffen wirkenden Plattformen ins Staunen gerät. Die ungewöhnlichen, übrigens interaktiven Musikstücke und die niedlichen Sprachfetzen runden das Rumble Pak-Game Yoshi's Story ab, das als perfektes Geschenk für Omas kleinen Enkel im Ostergeschäft gefragt sein dürfte. Einen Test der PAL-Version reichen wir baldmöglichst nach.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Yoshi's Story ist leider nicht das bahnbrechend innovative Jump&Run-Spiel geworden, das jung und alt gleichermaßen fasziniert. Herausgekommen ist ein nicht allzu umfangreiches, leicht verständliches Hüpf-Spiel, das mit bewährtem 2D-Konzept und teils brillanten, teils „nur" ansehnlichen Optiken in Hinblick auf eine jüngere Zielgruppe zwischen 5 und 12 Jahren entwickelt wurde. So gesehen ist Yoshi's Story vorbildlich gelungen. Einem Mischief Makers ist es natürlich haushoch überlegen! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Yoshi's Story
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitgrad:	Leicht
Levels:	24 Levels
Save Game:	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	März '98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 84%
Sound: 82%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: **84%**

IMPORT

Shoot 'em Up, 1 Spieler, Seta

WILD CHOPPERS

Freunde der legendären Strike-Saga (Desert Strike bis Urban Strike) dürfen aufhorchen: Seta hat ein erfreulich ähnlich konzipiertes Shoot 'em Up-Game für Profis im Programm, das seit Dezember in Japan erhältlich ist.

Der Variantenreichtum der Gegner ist bemerkenswert.

Selbst wenn man des Japanischen nicht mächtig ist und die sogenannten Briefings vor jedem Einsatz nicht versteht, bei Wild Choppers dürfte man nicht Gefahr laufen, das Ziel des Spieles nicht zu kapieren. Hat man sich nämlich erst einmal für einen der 8 Helikopter entschieden, die sich in Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Ladekapazität unterscheiden, einen Blick auf den übrigens jederzeit abrufbaren Einsatzplan geworfen und die Rotoren angeworfen, so erkennt man schnellstens, daß das primäre Ziel das Überleben ist. Dazu muß man stets genügend Sprit mitführen, den Schutzschild auf hohem Niveau halten und mit Extras die Feuerkraft der Raketen und Bordkanonen auf Vordermann bringen. Ob der Missionsauftrag nun das Begleiten eines Flugzeuges vorsieht, man Geiseln befreien muß oder bestimmte Einrichtungen (wie Radar) zerstört werden müssen, ist letztendlich zweitrangig, denn die größte Herausforderung von Wild Choppers besteht darin, die Jeeps, Panzer, Flugzeuge und das hektisch ballernde Fußvolk des Gegners in Schach zu halten. Dazu dachten sich die Entwickler eine besonders ungewöhnliche Steuerung aus, die zunächst jeden abschrecken wird: Mit dem Analogstick dreht man den Helikopter nämlich, und mit dem Steuerkreuz gibt man die Bewegungen vor. Hat man sich jedoch erst einmal daran gewöhnt, schafft man es sogar, heranfliegenden Raketen mühelos auszuweichen. Die packende Sounduntermalung und die hübsch gestalteten Polygon-Landschaften machen Wild Choppers letztendlich zum gelungenen Ballerspaß, auf den N64-User nur gewartet haben. ***Hans Ippisch***

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2. QUARTAL 1998

Die Gestaltung der Polygon-Landschaften läßt sich durchaus mit der in Blast Corps vergleichen.

Schade! Leider darf man das Geschehen nur aus der Verfolgerperspektive betrachten, im Cockpit darf man nicht Platz nehmen.

MEINE MEINUNG!

Der erste Eindruck ist aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung alles andere als gut, hat man sich allerdings erst einmal daran gewöhnt, wissen die gelungene Grafik und das abwechsungsreiche Missionsdesign zu überzeugen. Shoot 'em Up-Freunde sollten die bald folgende, offizielle deutsche Veröffentlichung abwarten, mit der Ubi Soft wohl leider nichts mehr zu tun hat. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Wild Choppers
Genre:	Shoot 'em Up
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	Über 7 Missionen
Save Game:	Ja
Hersteller:	Seta
BRD Release:	2. Quartal '98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 79%
Sound: 73%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: **76%**

IMPORT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Culture Brain

HIRYU NO KEN TWIN

Einmal abgesehen von den martialischen Ablegern begegneten uns auf dem N64 bisher kaum klassische Kampfsportspiele. Culture Brain schließt nun auch diese Lücke und präsentiert uns ein traditionelles Beat 'em Up im Stil von Virtua Fighter & Co.

Jedem Kämpfer stehen rund zwei Dutzend verschiedene Schlag- und Tritt-Techniken zur Verfügung.

Erscheint die Fülle an Optionen anfänglich ein wenig verwirrend, so kristallisieren sich schnell die wichtigen bzw. brauchbaren Features heraus. Grundsätzlich stehen zwei unterschiedliche Kämpferriegen zur Auswahl. Wählt man die eher kindlichen Charaktere aus, so balgt man sich vor passend friedlichen Backgrounds, muß sich jedoch nicht etwa mit einer geringeren Vielfalt an ausführbaren Techniken zufriedengeben. In der Erwachsenenliga dagegen wird mit härteren Bandagen gekämpft. Hier wie dort beherrscht jede Figur neben nahezu identischen Grundschlägen eine Reihe von individuellen Attacken, so natürlich auch kraftvolle Special Moves wie Feuerbälle, Energiewirbel und dergleichen mehr. Vorbehalten bleibt den Senioren die Entscheidung, ob sie in rein zweidimensionaler oder in dreidimensionaler Arena gegeneinander antreten wollen, obgleich die 3D-Tiefeneffekte weit ausgiebiger hätten genutzt werden können. Blutvergießen gibt es bei diesem Schlagabtausch nicht, dafür kann das Gameplay mit einigen interessanten Spielmodi aufwarten. Neben Mannschaftkämpfen und Tournaments ist besonders der umfangreiche Trainingsmodus erwähnenswert. Hier ist es ein leichtes, neue Techniken zu erlernen, da jede Tastenkombination genau beschrieben wird und sofort in der Anwendung erprobt werden kann.

Oliver Preißner

Zu Beginn kannst du deinen Kämpfer entweder aus acht Kids oder aus acht erfahrenen Fightern auswählen.

MEINE MEINUNG!

Obwohl Hiryu No Ken Twin aufgrund sprachlicher Barrieren teilweise sehr schwer verständlich ist, kommt nach einigem Herumprobieren doch eine motivierende Prügelei zustande. Die Fights sind durchaus anspruchsvoll, und nach Erlernen des gesamten Schlagrepertoires bekommt man eine ganze Reihe von beeindruckenden Animationen zu sehen. Schade nur, daß vor allem die Fülle von optionalen Variationsmöglichkeiten in japanischen Hieroglyphen versandet. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Zwei Spiele in einem? Nicht unbedingt! Die kindlichen Charaktere schlagen sich nahezu ebenso graziös wie die Erwachsenen.

Für Anfänger äußerst interessant: Im gelungenen Übungsmodus kann man nach unterschiedlichen Methoden trainieren. Hier wird die benötigte Tastenkombination vor jedem Schlag angezeigt.

BEWERTUNG

Titel: ..... ***Hiryu No Ken Twin***
Genre: ..... ***Beat 'em Up***
Spieler: ***1-2***
Schwierigkeit: ***Einfach-mittelschwer***
Save Game: ..... ***Controller Pak***
Levels: ..... ***2 x 8 Kämpfer***
Hersteller: ..... ***Culture Brain***
BRD Release: ..... ***Nicht geplant***
Import aus: ..... ***Japan***
Störfaktor Sprache: ..... ***Mittel***

Grafik: *72%*
Sound: *66%*
Dauerspaß: *74%*

IMPORT

Gesamtwertung: 72%

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Hudson

DUAL HEROES

Nach dem mega-starken Fun-Game Bomberman versucht sich Hudson Software an einer eigenen Beat 'em Up-Produktion. Das eher klägliche Ergebnis wird glücklicherweise bisher nur als Import-Spiel vertrieben...

Ganz in der Art von Power Ranger präsentieren sich die japanischen Dual Heroes. Gemeint ist damit eine schlagkräftige, achtköpfige Truppe, die in traditioneller Art und Weise aufeinander einprügelt. Obwohl ohne jegliche Waffen gekämpft wird, geht es hier natürlich deutlich rabiater zu als in der oben erwähnten Kinderserie. Entweder man wählt direkt einen der Helden in seinem metallischen Glitzeranzug aus, oder aber man tritt gegen verschiedene sogenannte virtuelle Persönlichkeiten an. Stets ins selbe Kostüm gehüllt, ist es aber eigentlich ohne Belang, gegen wen man letztendlich kämpft. Die Aktionsmöglichkeiten der überwiegend menschlich wirkenden Charaktere unterscheiden sich nämlich kaum voneinander. Magere zwei Joystickbuttons spiegeln das zur Verfügung stehende Schlagrepertoire wieder, und selbst die zusätzlich ausführbaren Special Moves sind kaum der Rede wert. Manche der insgesamt neun Schauplätze sind eingezäunt, andere wiederum geben dir auch die Chance, deinen Gegner zu besiegen, indem du ihn aus dem Ring hinauswirfst. Die Grafik geizt nicht nur mit eindrucksvollen Transparenzeffekten, sprich, bietet kaum welche, auch die Backgrounds sind sehr detailarm und verharren in monotoner Regungslosigkeit. Absolut schräg klingen letztendlich sowohl die Sounduntermalung als auch die stimmungslosen FX, die im Vergleich zu dem kürzlich präsentierten Mace: The Dark Age geradezu lachhaft wirken. Mit Dual Heroes läßt sich kein verwöhnter Beat 'em Up-Enthusiast mehr locken, denn in Sachen 3D-Prügeleien gibt es schon wesentlich anspruchsvollere Unterhaltung.

Oliver Preißner

Die Backgrounds sind nicht gerade eine Offenbarung. Bis hin zu den Schatten und blitzenden Treffern sucht man vergeblich stimmungsvolle Transparenzeffekte.

Die anspruchslosen, sich ständig wiederholenden Schlag- und Tritt-Techniken werden schnell langweilig und lassen auch die letzte Motivation schwinden.

Bei den sogenannten Virtuellen Fightern handelt es sich durchweg um schräge Vögel mit ähnlichen Moves.

Die acht Kämpfer unterscheiden sich optisch und technisch nur unwesentlich voneinander.

MEINE MEINUNG!

Dual Heroes war wohl ein Schlag ins Wasser. Die Kämper unterscheiden sich prügeltechnisch nur wenig voneinander und haben zudem viel zu wenige Variationen drauf. Die Animationen sind ebenso einfallslos wie die detailarmen Hintergründe. Die Soundeffekte schmerzen schrill in den Ohren. Die Fähigkeiten des N64 werden insgesamt gesehen kaum genutzt. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Dual Heroes
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	8 Charaktere
Save Game:	Controller Pak (3 Seiten)
Hersteller:	Hudson
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 54%
Sound: 42%
Dauerspaß: 44%

Gesamtwertung: **44%**

IMPORT

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): MÄRZ '98

Sportspiel, 1-4 Spieler, THQ

WCW VS. NWO

Das Publikum tobt, wenn die muskulösen Fleischberge aufeinander losgehen, sich wild prügeln und mit spektakulären Techniken ihre Gegner zu Boden werfen. Erstmalig dürfen nun auch N64-Besitzer an solch einem Wrestling-Spektakel teilnehmen...

Das Gesamtrepertoire von rund 40 Wrestlern beinhaltet neben verschiedenen fiktiven Charakteren und Organisationen ein Aufgebot von über 20 bekannten Superstars. Größen wie Hulk Hogan oder The Outsiders sind beispielsweise ebenso vertreten wie Lex Luger oder Ric Flair. Die Fights werden im Rahmen von einzelnen, unabhängigen Begegnungen, in einer Liga beziehungsweise einem Tournament mit jeweils bis zu 16 Teilnehmern oder als sogenannte League Challenge ausgetragen. Bevor du dir in der Challenge jedoch den Siegergürtel als Trophäe umschnallen darfst, gilt es, neben den gesamten Mitgliedern der betreffenden Organisation auch ihren bis dato noch geheimen Oberboß zu besiegen.

Single oder Tag-Team?

Den vier alternativen Wrestling-Organisationen entsprechend gibt es auch vier verschiedene Austragungsstätten für das Massaker. Einen Ringrichter und Kommentator sucht man zwar vergebens, dafür unterstützen die Zuschauer lautstark ihre Lieblinge. Wesentlich entscheidender jedoch ist, daß alle Kämpfer mit der Vielzahl ihrer zur Verfügung stehenden Techniken und all ihren individuellen Spezialitäten, in nahezu perfekten Animationen dargestellt werden. Nicht nur daß die Charaktere äußerst plastisch und lebendig wirken, auch wird die dritte Dimension voll genutzt. Im Regelfall richten sich zwei Kontrahenten automatisch zueinander aus, es sei denn, daß sie besondere Aktionen ausführen oder im Tag-Team auf den zweiten Gegner wechseln wollen. Diese Match-Variante ist besonders geeignet, wenn man zu zweit gegen den Computer antreten möchte, und unterscheidet sich lediglich dadurch von der anderen-Variante, daß sich eben vier Teilnehmer

Du mußt versuchen, deinen Gegner mit stabilen Würgegriffen einige Sekunden auf den Boden zu pinnen.

Die Regeln schreiben nur die Kriterien für Sieg oder Niederlage vor, um Fairneß geht es nicht.

Vorsicht! Sprünge von den Eckpfosten des Ringes schlagen besonders hart ein.

Halt, hiergeblieben! Wenn man die Füße seiner Gegner zu fassen bekommt, kann man diese daran aus dem Ring ziehen.

In WCW vs. NWO sind spektakuläre Würfe leicht zu erlernen und daher an der Tagesordnung.

gleichzeitig im Ring befinden und unter Umständen zu zweit auf dich losgehen können. Als dritte Möglichkeit bietet sich an dieser Stelle schließlich noch das Battle Royal an, an welchem ebenfalls vier Wrestler mitwirken, die sich allerdings allesamt gegenseitig vertrimmen.

Regeln und Techniken

Daß es für diese rüden Show-Kämpfe natürlich auch Regeln gibt, mag unglaublich klingen. Tatsächlich sind diese Kriterien auch ausschließlich darauf ausgerichtet, einen Sieger ermitteln zu können. Entscheidend hierbei ist, daß man seinen Gegner auf die Matte pinnt, d. h. ähnlich wie beim Ringen den Rücken des Gegners auf den Boden drückt und für eine gewisse Zeit dort festhalten kann. Daneben kann man entscheiden, ob man ein Match auch durch einen finalen K.o.-Schlag für sich entscheiden kann, ob man sich auch außerhalb des Ringes dauerhaft aufhalten darf oder ob man freiwillig aufgeben kann, wenn eine gewisse Schmerzschwelle überschritten wird. Ansonsten aber ist alles erlaubt. Mit den beiden Hauptbuttons werden einfache Schläge und Tritte ausgeführt sowie Würfe angesetzt. Wie viele andere Techniken unterscheiden sich allein schon rein optisch von Charakter zu Charakter und verleihen jedem Kämpfer sein eigenes Ambiente. Selbst ohne Studium der Anleitung lassen sich so schon interessante und amüsante Kämpfe austragen. Die kompletten Möglichkeiten, die das Gameplay zu bieten hat, offenbaren sich jedoch erst, wenn man

Geschwächte Teammitglieder können sich durch „Abklatschen“ abwechseln.

sich nach und nach mit der vier Seiten umfassenden Stick-Steuerung restlos vertraut gemacht hat. Jeder einzelne der neun Buttons, das Control-Pad sowie der Analog-Stick werden dabei benutzt. Zusätzlich unterscheidet man zwischen langem und kurzem Druck der Knöpfe sowie kombinierten Aktionen in verschiedenen Situationen. Wenn man einen herumliegenden Gegenstand findet, kann man diesen sogar aufnehmen und damit den Gegner verdreschen...

Oliver Preißner

Du kannst auch einen herumliegenden Gegenstand aufnehmen.

Die Hälfte der Charaktere ist mit namhaften Stars besetzt.

MEINE MEINUNG!

Selten wurde Wrestling so fesselnd in Szene gesetzt wie hier. Trotz unzähliger Möglichkeiten läßt sich das Spiel in den Grundzügen schnell beherrschen. Die vielseitigen Techniken und Animationen sind einfach sehenswert, wobei sich WCW vs. NWO fast ebenso flüssig spielt wie ein anspruchsvolles Beat 'em Up-Game. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	WCW vs. NWO
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	5 Spielmodi
Save Game:	Controller/Rumble Pak (3 Seiten)
Hersteller:	THQ
BRD Release:	März '98
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik:	78%
Sound:	68%
Dauerspaß:	82%
Gesamtwertung:	80%

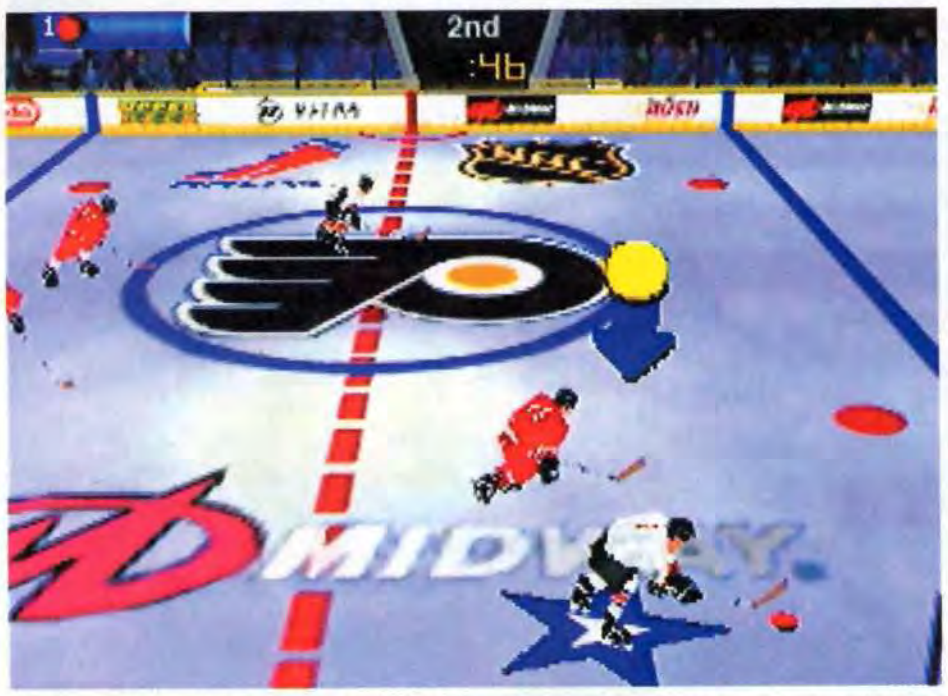
IMPORT

Eindrucksvoll simuliert ein farbiger Schweif die Geschwindigkeit des fliegenden Pucks.

Bis zu vier menschliche Teilnehmer können gemeinsam gegen den Computer oder in Teams gegeneinander antreten.

Sportspiel, 1-4 Spieler, Midway

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98



Die spielernahe Seitenansicht fängt das Geschehen nach wie vor am übersichtlichsten ein. Eine rotierende und zoomende Live-Action-Kamera gibt es leider nicht.

Eben erst ist die Vorjahresversion in die deutschen Leser- und Verkaufscharts eingestiegen, da folgt auch schon die Fortsetzung dieser actionlastigen Eishockeysimulation. Bedeutet das einen qualitativen Sprung nach oben?

Wie bei Fortsetzungen (oder sollte man besser Updates sagen?) nicht anders zu erwarten, ist inhaltlich alles beim alten geblieben. Die 26 originalgetreuen NHL-Teams spielen in ihrer überarbeiteten Besetzung, wobei uns darüber hinaus noch ein paar verborgene Mannschaften erwarten sollen. Der Trainingsmodus wurde unverändert übernommen. Ebenso bewährt hat sich auch die Wahlmöglichkeit zwischen einem rabiaten Fun-Game, wobei sowohl die Teamstärke als auch das Spielfeld reduziert werden dürfen, und einer Simulation. Die Ausscheidungsspiele in den verschiedenen Ligen bleiben weiterhin nur dem Einzelspieler vorbehalten, wobei einzelne Teamkollegen nicht nur in Folge einer handfesten Prügelei zu Boden gehen, sondern auch aufgrund von harten Fouls vom Platz getragen werden und danach sogar für das gesamte restliche Spiel ausfallen können. Die einfache und praktikable, dennoch aber vielseitige Spielersteuerung bringt den richtigen Drive ins Geschehen, das Publikum ist mit Begeisterung dabei, und auch der Kommentator weiß seine Zuhörer mit einer temperamentvollen Berichterstattung bei Laune zu halten. Die Austragung der Begegnungen findet in einem deutlich feinpixeligeren Umfeld statt, das aus verschiedenen festen Kameraperspektiven darstellbar ist. Ebenso wirken die Eishockey-Spieler um einiges plastischer und beweglicher. Umfangreiche Statistiken zu den Ergebnissen, Teams und besonderen Leistungen runden das Geschehen anspruchsvoll ab und erlauben besonders fanatischen Eishockey-Cracks schließlich sogar, sich im Tauschhandel eigene Mannschaften zu basteln.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Wenn man nicht unbedingt die neuesten Spielerdaten der NHL-Liga als unverzichtbares Muß ansieht oder die beiden Eishockey-Games direkt nebeneinanderhält, wird man mit der '97er-Edition genauso glücklich wie mit dem brandneuen Titel. Bei Neuanschaffungen lohnt es sich natürlich schon, ein paar Mark mehr für die bessere Grafik hinzulegen. Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Wayne Gretzky `3D Hockey '98
Genre:.....Sportspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Leicht-mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Ja (42 Seiten)
Levels:.....26 NHL- + Hidden-Teams
Preis: .....ca. DM 139,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller:.....GT Interactive
Entwickler: .....Midway
Release:.....15. Februar

Grafik: 72%
Sound: 64%
Dauerspaß: 80%

Gesamtwertung: 76%

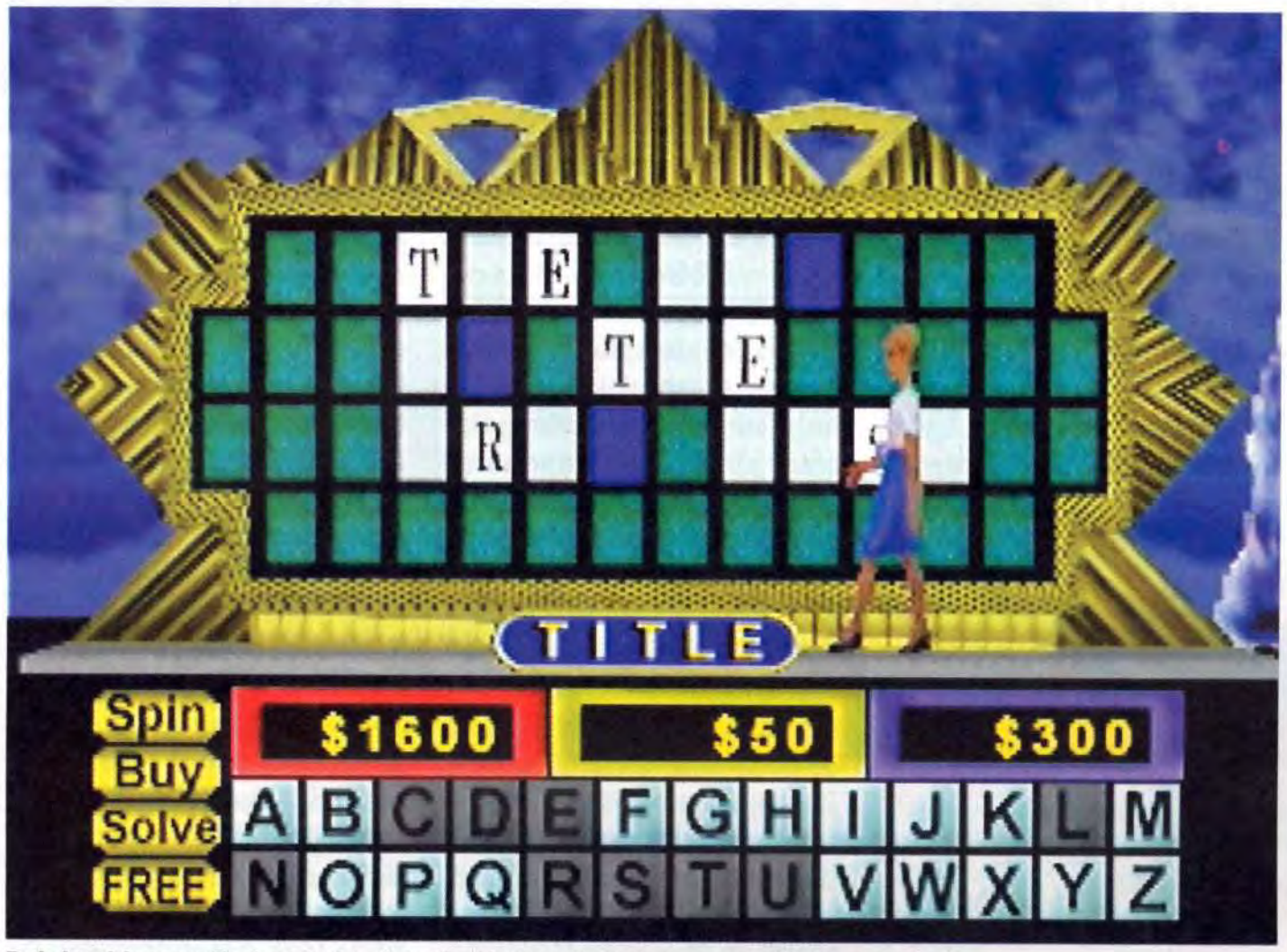
Beurteilung: Spieltechnisch gibt es eigentlich keine Neuerungen gegenüber der „alten" Version zu verzeichnen. Einzig und allein die Animationen und Grafikverläufe sind nun deutlich feiner und detaillierter geworden.

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Knobelspiel, 1-3 Spieler, GameTek

WHEEL OF FORTUNE

Nicht nur in Deutschland erfreuen sich Fernsehshows und Quizsendungen großer Beliebtheit. Angesichts der mehr oder weniger seichten Unterhaltung haben sich die Programmierer von GameTek zumindest eine der bekanntesten Sendungen als Grundidee für ihr Spielkonzept ausgesucht...



Bei den blassen Farben hebt sich die Moderatorin kaum vom Hintergrund ab.

Die meisten von euch werden es sicherlich schon erraten haben: Hinter dem englischen Titel verbirgt sich nichts anderes als die beliebte Fernseh-Quizshow „Das Glücksrad". Vor Spielbeginn legt man lediglich fest, welche der drei Mitspieler vom Computer gesteuert bleiben, und entscheidet sich für den generellen Schwierigkeitsgrad der Raterunden. Im Rahmen eines einfach, blaß und vorwiegend zweckdienlich eingerichteten Fernsehstudios gilt es an einer in Segmente unterteilten Wand englische Begriffe und Redewendungen herauszufinden. Als Vorgabe erhält man neben der Länge der gesuchten Wörter lediglich die Kategorie (z. B. Eigenname, Beruf, Gegenstand), aus der die Lösung abgeleitet wurde. Nun kann man entweder am Glücksrad drehen und nach Konsonanten suchen, die man in dem Begriff vermutet, oder aber bereits gewonnenes Kapital einsetzen, um Vokale zu kaufen, die das Rätsel meist leichter lösbar machen. Gefundene Buchstaben leuchten daraufhin an der entsprechenden Position auf. Vereinzelte Sonderfelder auf dem Glücksrad führen zu Punkteboni, einer zusätzlichen Chance oder dem Bankrott, d. h. dem Verlust der bereits erspielten Summe. Die zur Verfügung stehende Sendezeit reicht in der Regel für 4 bis 5 Begriffe mit einer sogenannten Jackpot-Runde in der dritten Aufstellung und einer gelegentlichen Schnellraterunde am Schluß, wenn die Zeit knapp wird. Natürlich darf auch das Bonusspiel nicht fehlen, in dem man sechs Buchstaben gestellt bekommt und mit Hilfe von vier zusätzlichen lösen muß. Gewinnen läßt sich mit der Teilnahme an dieser häuslichen Veranstaltung freilich nichts. Die Soundkulisse ist gewaltig fad, die grafische Gestaltung wenig ansprechend, und so wird man innerhalb von wenigen Stunden lieber wieder das Programm wechseln.

Oliver Preißner

Das Rateteam besteht stets aus drei Kandidaten, die gegebenenfalls vom Computer geführt werden.

Wie in der gleichnamigen Fernsehshow kann man auch hier Nieten erwischen.

Die zur Verfügung stehenden Kandidaten haben keinerlei Profil und können nicht einmal mit Namen versehen werden.

MEINE MEINUNG!

Die Herausforderung bestand für mich eigentlich darin, herauszufinden, ob meine Englischkenntnisse für dieses Wortpuzzle ausreichen würden. Irgendwie reizt der Stoff, um immer wieder einmal ein paar neue Raterunden zu absolvieren. Als Dauerunterhaltung ist das Gameplay letztendlich aber dann doch zu dünn. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Wheel of Fortune
Genre:	Knobelspiel
Spieler:	1-3
Schwierigkeitsgrad:	Mittel-schwer
Levels:	34 Wissenskategorien
Save Game:	Controller Pak
Hersteller:	GameTek
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Hoch

IMPORT

Grafik: 38%
Sound: 34%
Dauerspaß: 42%

Gesamtwertung: 40%

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪▪ E-MAIL: hsippisch@pcgames.de

RENNSPIEL-FREAK

1. Ist für Extreme G eine 64DD-Zusatzdisk geplant?

N-ZONE Derzeit ist in dieser Richtung nichts geplant. Ich denke, derartige Zusatzdisks werden erst entwickelt, wenn das 64DD weltweit erhältlich ist und zur Grundausstattung aller N64-User gehört. Bis dahin ist es jedoch noch ein weiter Weg.

2. Bei meinem Wave Race 64 (PAL) werden, seitdem ich auf Extrem fahre, keine Bestzeiten mehr gespeichert. Die Stuntrekorde können verbessert werden, und bei den Rekorden (Zeit) wird auf Extrem nur eine Zeit gespeichert. Wißt ihr, warum?

N-ZONE Uns ist ein derartiges Problem nicht untergekommen. Vielleicht weiß einer unserer Leser Rat?

3. Wißt ihr etwas über einen Trick bei Diddy Kong Racing, bei dem die Fahrer von Super Mario Kart sichtbar werden?

N-ZONE So ein Trick ist äußerst unwahrscheinlich, da Rare keinerlei Rechte an den Nintendo-Charakteren hat und sie deswegen gar nicht in Diddy Kong Racing auftauchen dürfen.

Chris B., Internet

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

GRAND PRIX

1. Was ihr als Antwort zu dem Leserbrief schreibt, in dem gefragt wird, ob Diddy Kong Racing auch einen normalen Grand Prix-Mode bietet, ist doch falsch. Zu jeder Welt gibt es ein „Trophy Race", bei dem die 4 Rennen nacheinander gefahren werden und Punkte verteilt werden, wie in Super Mario Kart und Mario Kart 64.

N-ZONE Sicherlich entspricht der Trophy-Mode vom Ablauf her einem Grand Prix, allerdings läßt sich dieser nicht frei anwählen, und außerdem kann man ihn nur alleine im Abenteuer-Modus benutzen. So gesehen wäre die Antwort, daß Diddy Kong Racing einen Grand Prix-Mode wie Mario Kart 64 bietet, falsch. Aus diesem Grund wird er übrigens auch Trophy Mode genannt und nicht Grand Prix!

2. Jetzt habe ich noch eine Frage zu Lenkrädern beim Nintendo 64. Bei fast allen Spielen wird analog mit dem Stick gelenkt und digital mit den Buttons beschleunigt oder gebremst. Mit den Pedalen und dem Lenkrad würden jetzt aber sowohl die Lenkung als auch die Beschleunigung/Bremse analog funktionieren. Unterstützen Spiele wie Mario Kart 64, F1 Pole Position 64 und Diddy Kong Racing die Pedale von diesen Lenkrädern und funktioniert dann beides analog oder wie läuft das ab?

N-ZONE Grundsätzlich besitzt jedes moderne Lenkrad (wie beispielsweise Mad Catz oder V3 Racing Wheel) einen Schalter, mit dem man die Pedale auf Analog- oder Digitalfunktion einstellen kann. Im Digital-Modus läuft es mit den von dir genannten Spielen problemlos, im Analog-Modus funktionieren die Pedale nicht.

Chris Lorenz, aol.com

FIFA 98-SONDERANGEBOT

1. Ich lese die N-ZONE seit August und bin vollends überzeugt, daß ihr wirklich das Zeug habt, noch besser zu werden. Besonders der Preis ist fair, und man muß nicht zu tief in die Tasche greifen. Die Poster in Ausgabe 8 sind eine nette Idee, besonders weil ihr auf die Wünsche eurer Leser eingeht, doch sollten nicht in jede Ausgabe Poster rein. Übrigens könnte euer Heft Hintergrundfarbe bekommen, statt alles öde weiß zu gestalten. Die Schrift kann man ja heller machen.

N-ZONE Danke für das Kompliment, wie du richtig feststellst, sind wir stets bemüht, das Magazin noch besser zu machen, auf deinen Wunsch nach mehr Hintergrund-Farbe können wir jedoch vorläufig nicht eingehen. Wir legen nämlich Wert auf exzellente Lesbarkeit und übersichtliches, seriöses Layout. Mit kitschig-bunten Hintergründen würde N-Zone jedoch aussehen wie ein Dutzend anderer Video-

spiele-Magazine und somit nicht mehr im Regal auffallen und dort liegenbleiben wie viele andere auch.

2. Jetzt brauch' ich aber euren Rat: Ich habe in einen Kaufhaus (ich möchte keine Namen nennen!) FIFA 98 für DM 159,- DM gesehen. Das Spiel war auch noch ein als „Sonderangebot" angepriesen! Bei diesen Horrorpreisen kann man wirklich nur den Kopf schütteln! In der N-ZONE hatte das Spiel 90% bekommen, also ist FIFA 98 ein super Spiel. Lohnt sich bei so einem „Sonderangebot" überhaupt der Kauf? Nach der FIFA 64-Pleite sollten sich Verkäufer und vor allen Dingen EA zweimal überlegen, ob sie das Spiel für so einen Horrorpreis verkaufen! Die PC-Version ist DM 60,- billiger!

N-ZONE Hier hat sich ein Händler ganz einfach strikt an den empfohlenen Verkaufspreis für die meisten N64-Third Party-Spiele gehalten, der in der Regel jedoch um DM 10,- bis 20,- unterschritten wird. Wir haben das Game schon für DM 129,- gesehen! Daß auch dies noch nicht sehr günstig ist, liegt an den bekannt hohen Herstellungskosten für Module. Im Gegenzug ist der Anschaffungspreis für das N64 jedoch entsprechend günstig, denn ein PC, auf dem FIFA 98 in vergleichbarer Qualität läuft, kostet mindestens DM 2.500,-!

Patrick Sohns, hotmail.com

1080° SNOWBOARDING

1. In der N-Zone 1/98 steht, daß 1080° Snowboarding schon im März mal wieder zuerst bei den Japanern rauskommt! Wieso? Diddy Kong Racing kam doch überall fast gleichzeitig raus, also hat es doch keinen Sinn, daß die Japaner und die Amerikaner wieder zuerst bedient werden. Auf Deutsch muß das Spiel auch nicht umgeschrieben werden, jedenfalls ist es kein Rollenspiel. Wißt Ihr, wieso man auf 1080° Snowboarding hierzulande noch bis Ende '98 warten muß?

N-ZONE Das Problem ist vielfältig und hat nicht unbedingt was mit der Sprache zu tun. Diddy Kong Racing wurde beispielsweise von Rare entwickelt, das ja bekanntlich in England beheimatet ist. Für sie ist es kein Problem, eine PAL-Version zu entwickeln, außerdem stehen sie im ständigen Kontakt zu Nintendo Of Europe. 1080° Snowboarding hingegen wird in Japan entwickelt, in dem es ja wie in den USA aufgrund der unterschiedlichen Fernsehnormen nur NTSC-Geräte gibt. Da es erheblich einfacher ist, von PAL auf NTSC zu konvertieren (da NTSC mehr Rechenzeit zur Verfügung stellt), darf man sich nicht wundern, wenn Euro-Spiele in den USA und in Japan annähernd zeitgleich erscheinen. Der umgekehrte Weg ist schwieriger, schließlich müssen die Programmierer einen Weg finden, wie sie Rechenzeit einsparen können. Im speziellen Fall von 1080° Snowboarding kommt außerdem noch hinzu, daß Nintendo Of Europe ein Snowboard-Spiel nicht unbedingt im Sommer veröffentlichen möchte, da es in diese Jahreszeit einfach schlecht hineinpaßt.

2. Und noch was: Wird Nagano Winter Olympics '98 auch eine Snowboard-Halfpipe enthalten und wie war der Eindruck auf den Snowboardbereich speziell? Gelungen? Wieso war kein Test, wie versprochen in der neuen N-Zone 1/98 ?

N-ZONE Das Spiel enthält auch eine Snowboard-Halfpipe-Disziplin, die einen ordentlichen Eindruck hinterläßt. Der angekündigte Bericht fiel anläßlich der riesigen Space World-Reportage aus.

Phillip_Brockman@aol.com

INTERNET

Seit kurzem lese ich die N-Zone und sie gefällt mir sehr gut. Vor allem das Preis-Leistungs-Verhältnis ist sehr gut.
Ich habe eine Frage: Ist die N-Zone im Internet?

N-ZONE Nein, N-Zone ist nicht im Internet mit einer eigenen Homepage vertreten, und zwar deswegen, weil nur ein geringer Prozentsatz der N64-User einen Internet-Zugang besitzt. Für die restlichen User wäre der personelle Aufwand einfach zu groß.

Tobias_tobi_Breuer@gmx.net

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du?
Welche Konsole willst du kaufen?
Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Wizpig)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Falls du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du N-Zone gerade zum ersten Mal gekauft hast, was war der Grund dafür?
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
1080° Snowboarding (S. 8-9)	___	❑	❑	❑
F-Zero X (S. 10)	___	❑	❑	❑
Zelda (S. 11)	___	❑	❑	❑
Fighters Destiny (S. 12)	___	❑	❑	❑
NHL Breakaway (S. 14)	___	❑	❑	❑
Snowboard Kids (S. 15)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 18-21)	___	❑	❑	❑
Nagano Winter Olym. (S. 24)	___	❑	❑	❑
NBA Pro '98 (S. 26-27)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Story (S. 28-31)	___			
WCW vs. NWO (S. 44-45)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Story-Poster (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Zelda-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 46-48)	___	❑	❑	❑
Diddy Kong-Lösung (S. 52-61)	___	❑	❑	❑
Extreme G-Lösung (S. 62-64)	___	❑	❑	❑
T & T Sammelkarten (Umschlag)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 2/98)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 2• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Verlag 27, 65, 71
Cross 23
Freak's Shop 69
Funsoft 16
Game Store 57
Gamers Point 61
InterAct 59
Konami 2
Kranz 13
Media Attack 9
Mitsui 33
Spiele 3000 61
Titus 2
Wial 25
ZiRoTec 9

N64-MAUS

Ich habe eine Frage zur N 64-Maus. Wird es auf dem N64 Spiele wie Command & Conquer oder Adventures geben, die die Maus unterstützen?

N-ZONE Sobald die Maus erst einmal erhältlich ist, werden auch Spiele erscheinen, die sie unterstützen werden. Vorläufig ist noch kein Titel bekannt, Command & Conquer wurde noch nicht einmal angekündigt.

Alexander Heckmann

P.S.: Ich werde die N-Zone nächsten Monat abonnieren, weil sie die günstigste und beste ist!!

NTSC

Ich bin seit ca. 5 Monaten Leser Ihrer Zeitschrift „N-ZONE" und bin der Meinung, daß Sie eines der derzeit besten Magazine für den Bereich Videospiele verfassen. Meine Hochachtung!!! Ich würde mich über eine Beantwortung meiner Fragen bezüglich des N64 sehr freuen!

1. Stimmt es wirklich, daß die NTSC-Version des N64 schneller als die PAL-Version ist, und wenn ja, wie sieht es aus, wenn ich mir eine amerikanische oder japanische Version des N64 zulege und diese in Deutschland betreibe? Ist sie dann immer noch schneller? Wie sieht es mit dem Strom-Adapter aus? Macht sich der Geschwindigkeitsvorteil bemerkbar?

N-ZONE Ja, die NTSC-Version ist von der Rechenpower her tatsächlich schneller, und zwar weil (wie vorher erläutert) in Japan und Amerika ein auf 60 Hz getaktetes Stromnetz vorhanden ist. Zusätzlich ist die vertikale Auflösung der Fernsehnorm geringer, was wiederum Rechenzeit einspart. Betreibt man nun ein japanisches oder amerikanisches N64 mittels deutschen Netzteils (das funktioniert!) oder Spannungsumwandlers an einem PAL-Fernseher, so bekommt man die berühmten PAL-Balken zu sehen, allerdings kommt man auch in den Genuß einer höheren Geschwindigkeit. Übrigens, man braucht entweder einen 60 Hz-fähigen Fernseher oder einen NTSC/PAL-Umwandler, da man sonst nur ein Schwarz-Weiß-Bild am Fernseher zu sehen bekommt. Der Geschwindigkeitsvorteil ist nur für Profis bemerkenswert, Otto Normalverbraucher können sich die Investition sparen.

2. Gibt es für das N64 – evtl. genauso wie für die Sony PlayStation – einen „Umbauchip", mit dem ich Importspiele auf der PAL-Version des N64 spielen kann? Wenn nicht, wie sieht es mit wirklich zuverlässigen Adaptern aus (ich habe gelesen, daß nicht alle Importspiele mit allen Adaptern funktionieren)?

N-ZONE Von einem Umbau raten wir generell ab, da dadurch nicht nur der Garantieanspruch erlischt, sondern auch niemand sicherstellen kann, daß auch alle künftigen Spiele laufen werden. Die Adapter-Lösung ist unterm Strich noch weniger empfehlenswert. Nachdem es nun endlich einen Adapter gab, mit dem auch das japanische Starfox 64 auf deutschen Konsolen lief, mußte man aber feststellen, daß Diddy Kong Racing (NTSC) damit schon nicht mehr funktionierte. Prinzipiell ist Nintendo den Adapter-Spielen wie im berühmte Hase-Igel-Spiel immer eine Nasenlänge voraus.

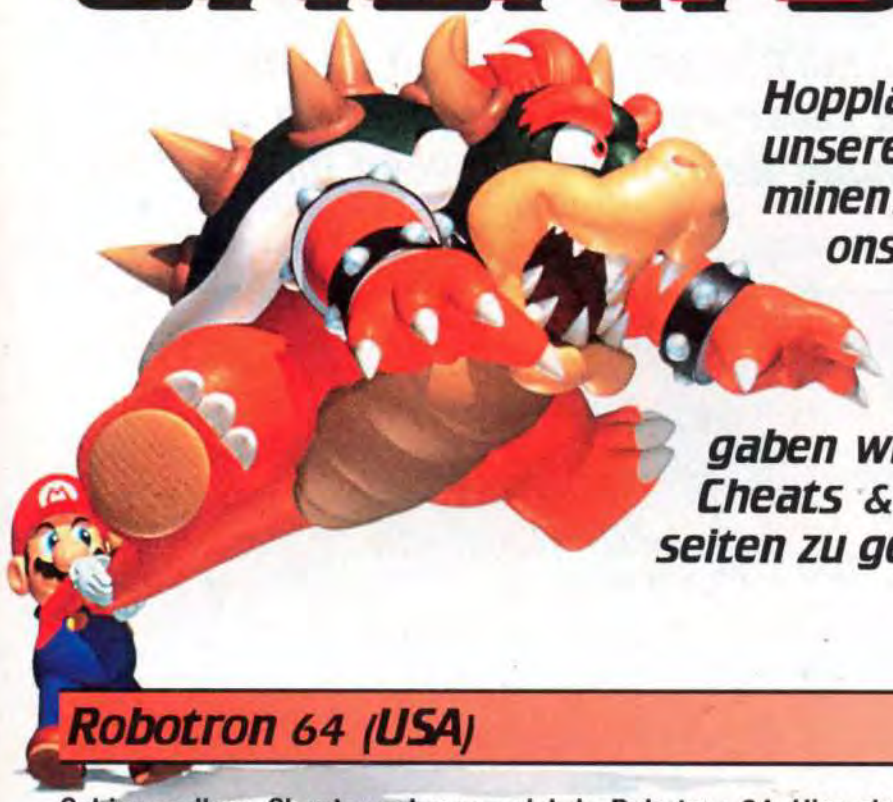
3. Sind Sie persönlich der Meinung, daß sich das N64 auch bis ins nächste Jahrtausend als Spielkonsole „halten" kann. Wie werden VORAUSSICHTLICH die Verbesserung(en) in Bezug auf das 64DD sein?

N-ZONE Wir sind natürlich keine Hellseher, doch in Verbindung mit dem 64DD dürfte das N64 auch im Jahre 2000 noch eine Rolle spielen. Die Verbesserungen durch das 64DD sind dabei nicht unbedingt visueller Natur. Es bietet zwar einen größeren Arbeitsspeicher, der dient jedoch nur der Verhinderung allzu langer Ladezeiten, indem man dort schon viele Sachen ablegen kann, die später benötigt werden. Hauptvorteile dürften die Beschreibbarkeit der Discs und die günstigeren Anschaffungskosten sein. Eine Modemfunktion (mit Internet-Anschluß) wäre ähnlich vorteilhaft.

Daniel Koschade, Krefeld

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES



Hoppla! Nur eine Seite? Das hat aber nichts mit Faulheit unsererseits zu tun, sondern eher mit den knappen Terminen. Die meisten Spiele kamen erst kurz vor Redaktionsschluß, da offensichtlich über die vielen Feiertage an und um Weihnachten herum alles liegengeblieben ist. Das machen wir aber sicher in einer der nächsten Ausgaben wieder gut! Schließlich scheinen die Cheats & Codes ja mit zu euren Lieblingsseiten zu gehören! Viel Spaß!

Michael Erlwein

Robotron 64 (USA)

Schier endlose Cheats verbergen sich in Robotron 64. Hier eine Auswahl davon:

Flammenwerfer: Einfach während des Spieles unten, rechts, unten, rechts, C rechts drücken.
Zweifach-Schuß: Im Spiel oben, C oben, oben, C oben drücken.
Dreifach-Schuß: Im Spiel rechts, rechts, C links, C unten drücken.
Vierfach-Schuß: Im Spiel unten, unten, oben, C rechts drücken.
Game Boy-Modus: Im Setup-Menü oben, unten, rechts, C links, unten, oben, links, C rechts, oben, unten drücken.
Level-Auswahl: Im Setup-Menü: unten, oben, C links, unten, C links, C rechts, unten, C rechts drücken.
Schild: Im Spiel unten, links, C links, C rechts drücken.

Speed Up: Im Spiel links, links, rechts, rechts, C oben drücken.

50 Extraleben: Im Setup-Menü einfach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, C links, C rechts, C links, C rechts drücken.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (USA)

Alte Teams

Ein paar ältere Teams (Hartford, Minnesota, Quebec und Winnipeg) verstecken sich in WG 3D H '98, können aber ganz leicht aktiviert werden. Einfach im Optionen-Menü die L-Taste gedrückt halten und die folgende Kombination mit den gelben C-Tasten eingeben: rechts, links, links, rechts, links, links, rechts, links, links.

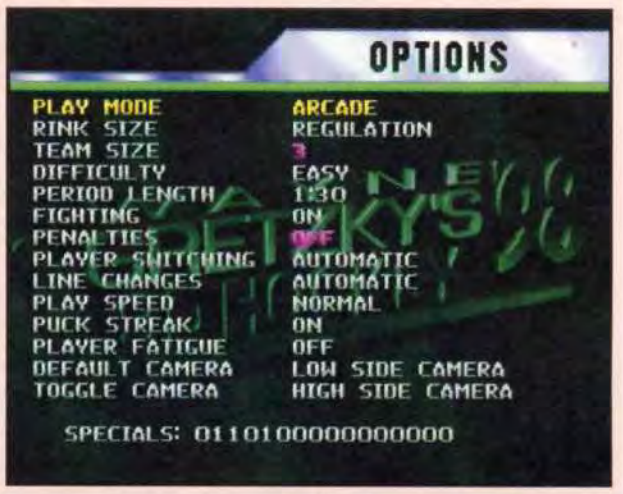
Debug-Modus

Wie schon im „alten" Wayne Gretzky kann man auch hier einige Sachen an den Spielern verändern. Dazu muß man das zugehörige Menü erst einmal aktivieren. Gehe also ins Optionen-Menü und drücke C unten + R-Taste, C links + R-Taste oder C oben + R-Taste.

Nun sollte unten am Bildschirm eine 16-stellige Nummer erscheinen, bei der du die ersten sechs Zahlen verändern kannst. Dazu benutzt du C unten + R-Taste für die Kopfgröße, C links + R-Taste für die Körperbreite und C oben + R-Taste für die Größe.

001000: Kleine Spieler, kleiner Sprecher
000100: Große Spieler, großer Sprecher
000001: Gestreckte Spieler, großer Sprecher
110110: Große Spieler, kleine Köpfe, großer Sprecher

Probiert einfach ein paar Kombinationen durch, und ihr werdet immer wieder ein anderes Aussehen zusammenstellen können.



Teil 2: Welten 3 und 4 und Geheimwelt

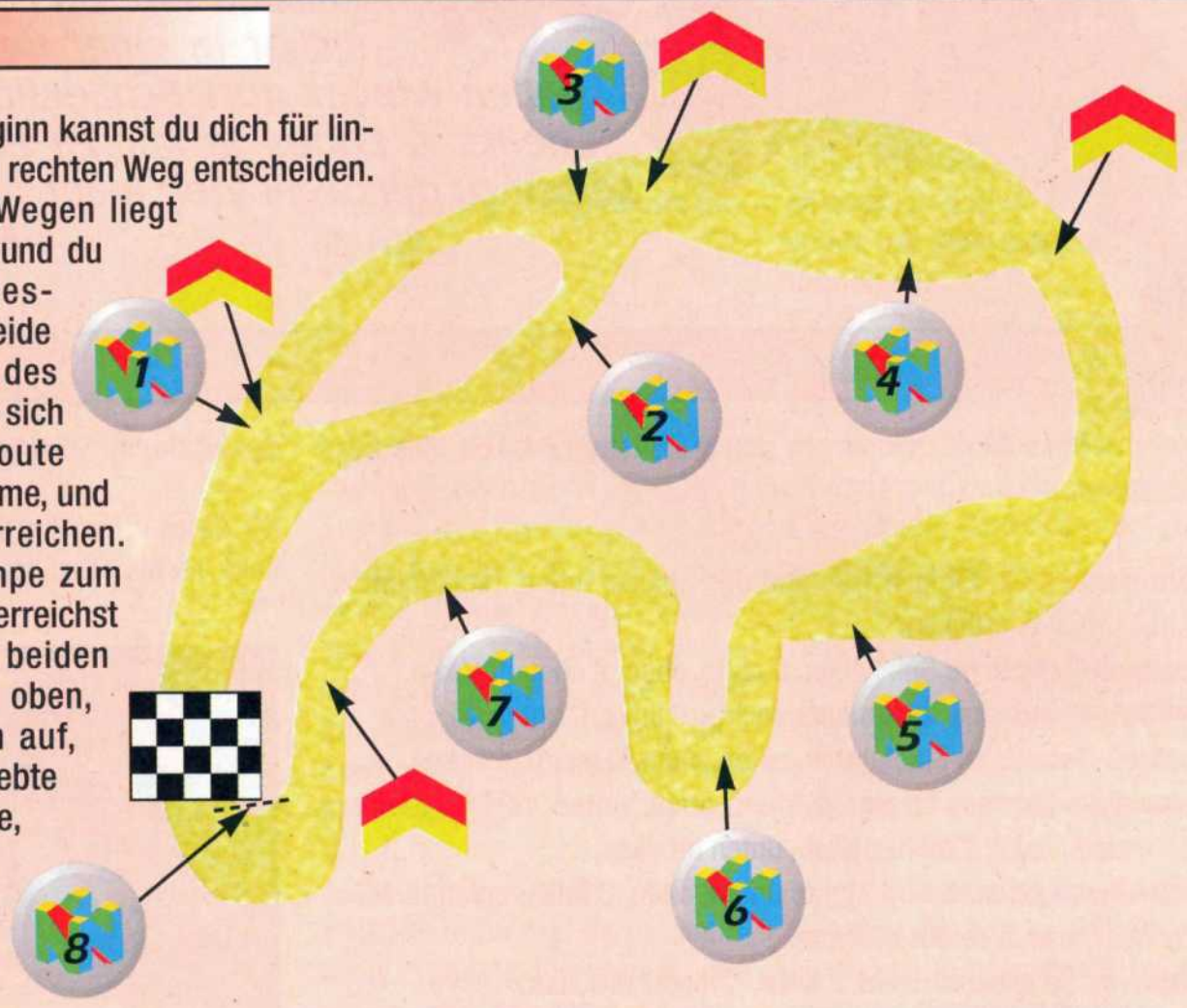
DIDDY KONG RACING

Im letzten Teil unserer Komplettlösung bringen wir euch durch die beiden letzten Welten und dann sogar noch in das „Future Fun Land" – die Bonuswelt. Wir zeigen euch alle Münzen, und danach gibt es auch keine Entschuldigungen mehr – außer wenn ihr trotzdem noch weiterspielen wollt.

SHERBERT ISLAND

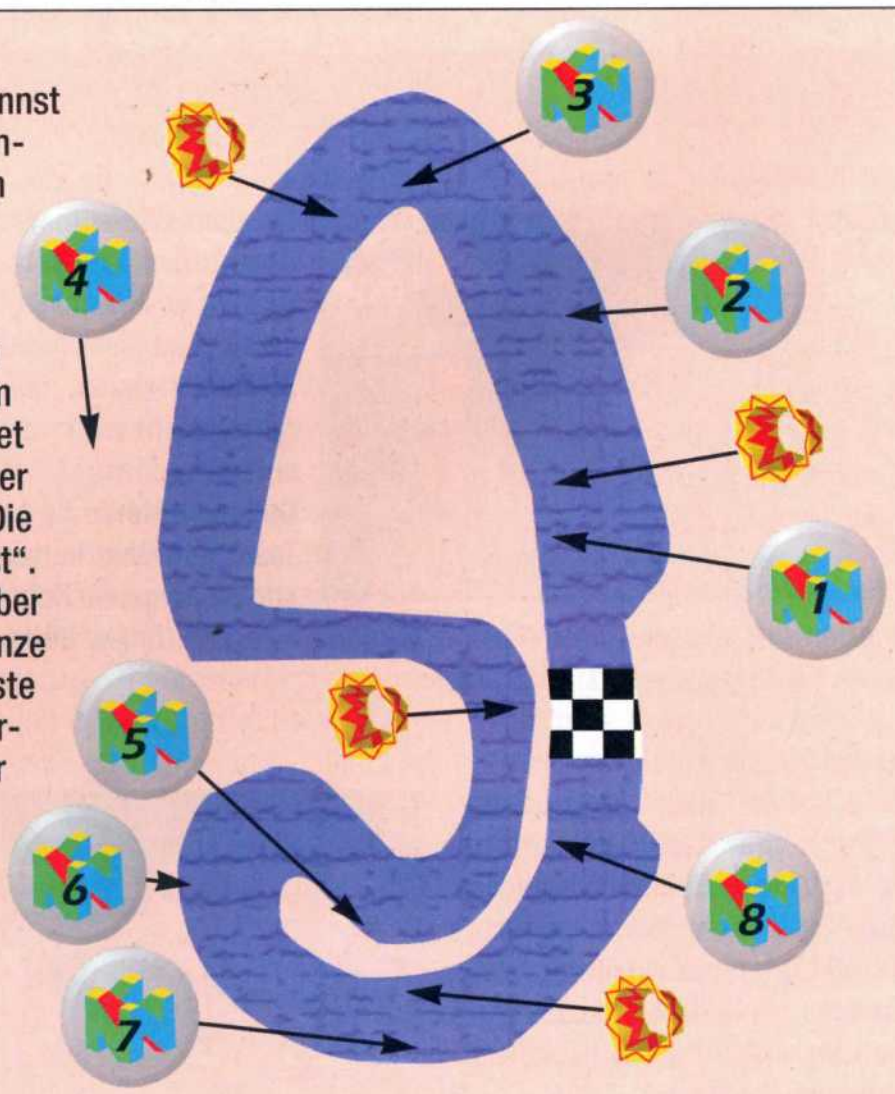
Crescent Island

Gleich zu Beginn kannst du dich für linken oder den rechten Weg entscheiden. Auf beiden Wegen liegt eine Münze, und du mußt sie deshalb auch beide im Verlaufe des Rennens fahren. Münze 3 schnappt man sich am besten, nachdem man die linke Route gefahren ist. Münze 4 liegt hinter einer Palme, und du mußt scharf einlenken, um sie zu erreichen. Münze 5 liegt links, gleich bei der Rampe zum Schiff. Die sechste Münze auf dem Schiff erreichst du über die enge Route, die durch die beiden Bananen angezeigt wird. Sie führt nach oben, und du nimmst die Münze automatisch auf, wenn du durch das Loch oben fällst. Die siebte Münze befindet sich auf der linken Seite, bevor du in den letzten Tunnel fährst. Die achte Münze liegt bei der kleinen Abkürzung kurz vor dem Ziel. Diese Abkürzung solltest du ruhig immer benutzen.



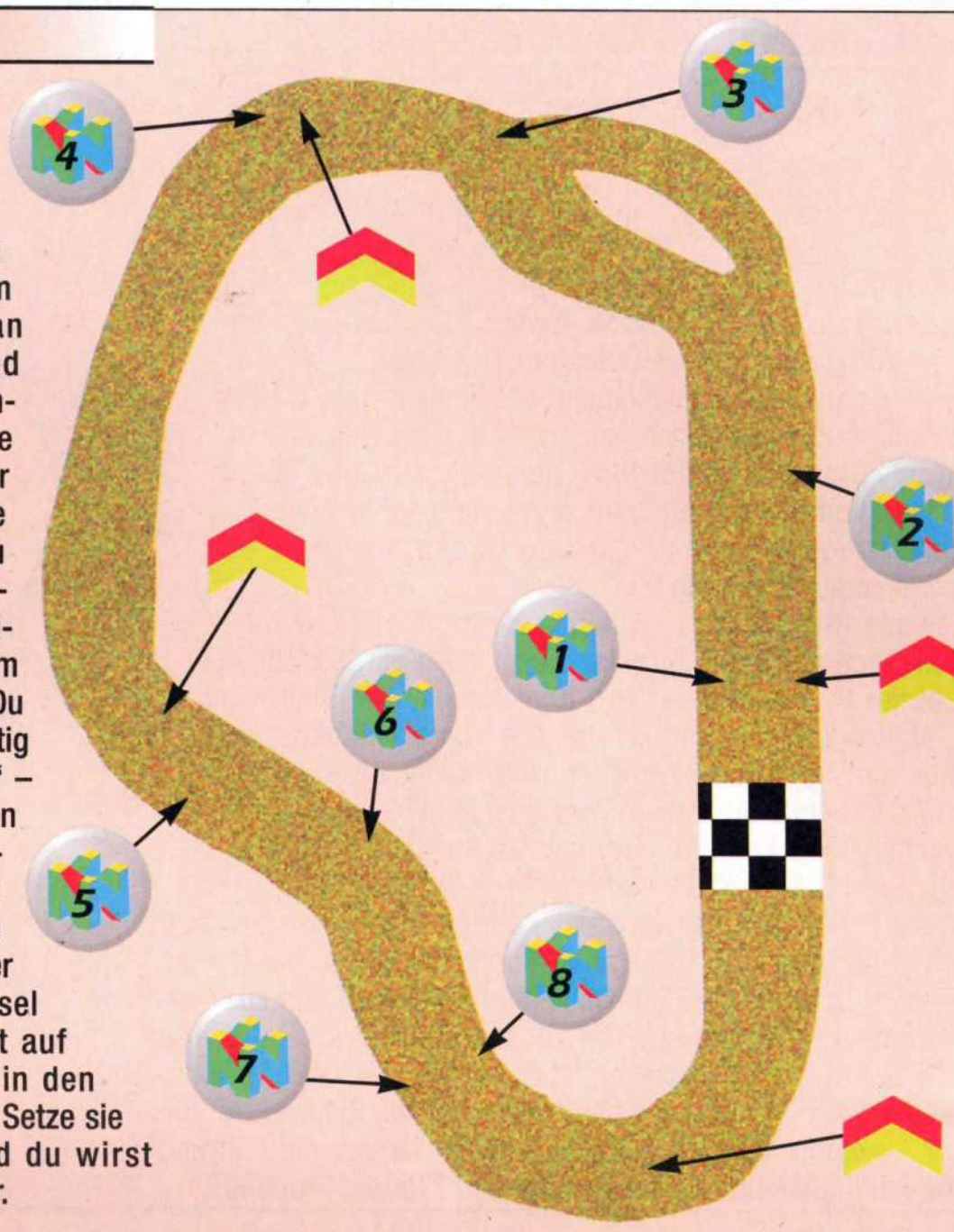
Pirate Lagoon

Nicht lange nach dem Start kannst du schon die erste Münze einsammeln. Danach kommt ein „Speed Boost", den du oft einsetzen solltest. Die zweite Münze befindet sich weiter vorne rechts – warte aber bis zur nächsten Runde mit dem Einsammeln. Die dritte befindet sich auf der Innenseite einer scharfen Kurve. Hast du kurz vorher den „Speed Boost" benutzt, so mußt du sehr scharf einlenken. Die vierte Münze liegt ganz rechts nach dem zweiten „Speed Boost". Das sieht zwar aus, als würde sie außerhalb der Karte liegen, aber sie ist nur sehr weit weg – also fahre weit raus. Die fünfte Münze kommt gleich nach dem dritten „Speed Boost" und die sechste schon bald danach. Wenn du durch den „Speed Boost" dein Fahrzeug nicht richtig kontrollieren kannst, dann weiche ihnen besser aus, da es sonst schwer wird, die Münzen einzusammeln. Die siebte Münze bringt dich wieder weit nach außen, und du verpaßt so den nächsten „Speed Boost". Die achte Münze sammelst du am besten dann ein, wenn du den letzten „Speed Boost" und die Rampe danach nutzen kannst. Die Rampe und den „Boost" kannst du dann in den anderen Runden gut zum Überholen der Gegner einsetzen.



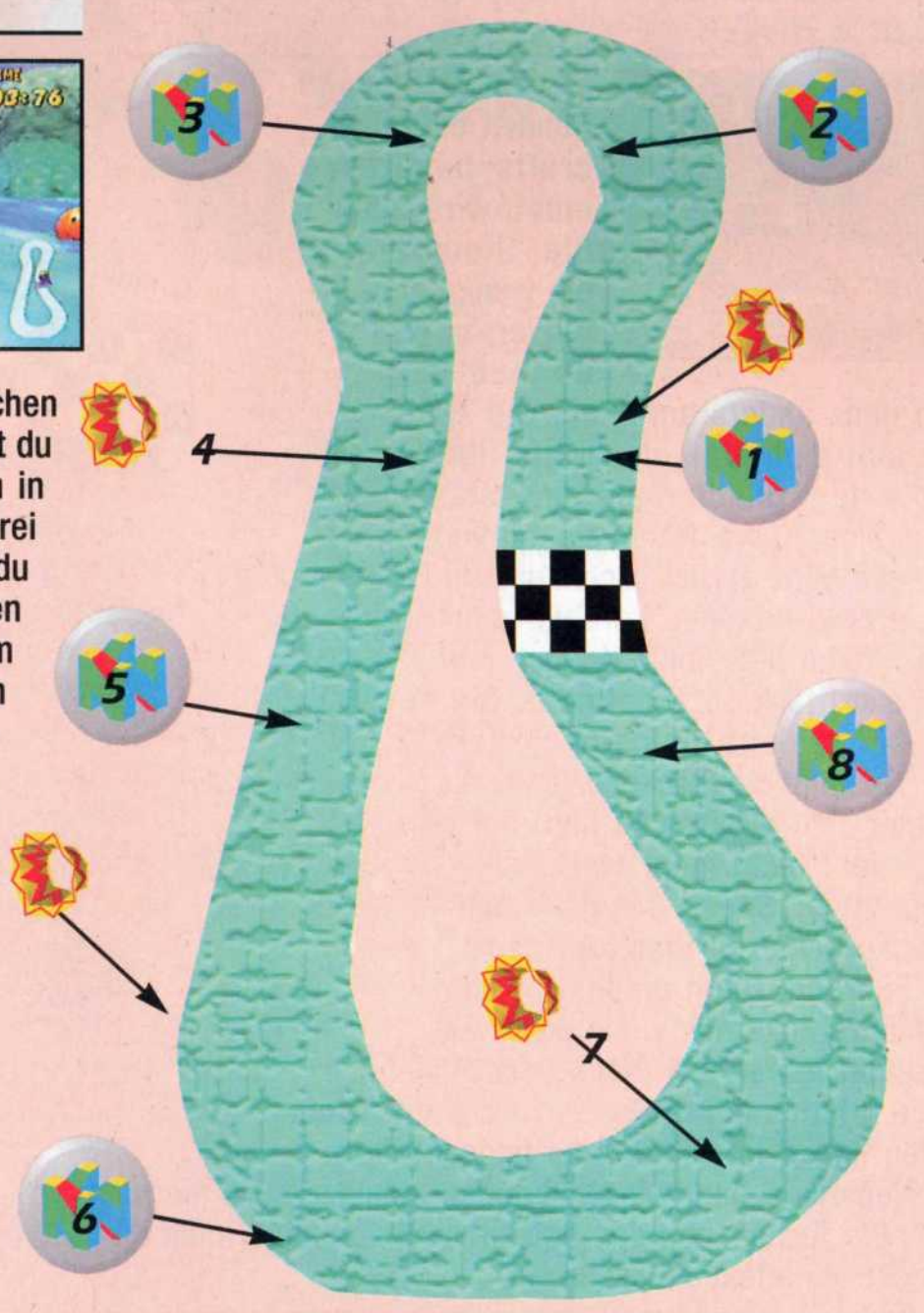
Treasure Caves

Am Start mußt du dich erst einmal entscheiden, ob du die Münze rechts oder den „Speed Boost“ nimmst. Am Anfang nimmt man besser den „Speed Boost“, um von den anderen Fahrern wegzukommen. Nimm also Münze 1 in der nächsten Runde mit. Doch dies hängt auch davon ab, auf welcher Seite du startest. Bist du links, dann nimm erst die erste Münze mit. Die zweite Münze liegt genau hinter dem ersten „Boost“. Nach dem ersten Tunnel fährst du rechts, um die dritte Münze zu erreichen. Bleibe dann rechts, um Münze 4 mit dem „Speed Boost“ zu erwischen. Bei Münze 5 mußt Du fast so wie bei Münze 1 den „Speed Boost“ richtig einsetzen. Münze 6 liegt dann nach dem „Boost“ – dies hängt also davon ab, wie du vorher gefahren bist. Die Münzen 7 und 8 liegen auf gegenüberliegenden Seiten der Fahrbahn. Nimm also eine jetzt und die andere eine Runde später mit. Der Schlüssel zum Erfolg liegt auf dieser Strecke in den „Speed Boosts“. Setze sie richtig ein, und du wirst ganz leicht Erster.



Whale Bay

Wenn du am Start links stehst, so mußt du gleich auf die andere Seite hinüberfahren. So kannst du die erste Münze einsammeln und auch gleich den „Boost“ voll ausnutzen. Hast du dies geschafft, so mache dich für Münze 2 bereit, die auf der Innenseite der Strecke liegt und die schwer zu erreichen ist, wenn man zu schnell fährt. Mit der R-Taste kommst du sicher gut um die Kurve. Die dritte Münze liegt auch in dieser Kurve, dafür aber außen. Wenn du also alle drei Münzen in einer Runde erwischen willst, dann mußt du schon recht gut agieren. Münze 4 liegt beim nächsten „Speed Boost“ und Münze 5 direkt dahinter, rechts vom Schiff. Kurz vor Münze 6 befindet sich weit außen ein „Speed Boost“. Benutze diesen „Boost“, um Zeit aufzuholen und dadurch auch die sechste Münze einzusammeln, die auf einem kleinen Erdwall liegt, Münze 7 ist bei einem weiteren „Boost“, und die letzte liegt kurz vor der Ziellinie. Hast du alle Münzen eingesammelt, so kannst du die Abkürzung nutzen. Dazu fährst du durch den „Boost“ bei Münze 4 und dann auf den Rumpf des Schiffes. Wenn du dies machst, dann erscheint ein Wal als Rampe, und du kannst so die Kurve schneiden.



Boss: Octopus

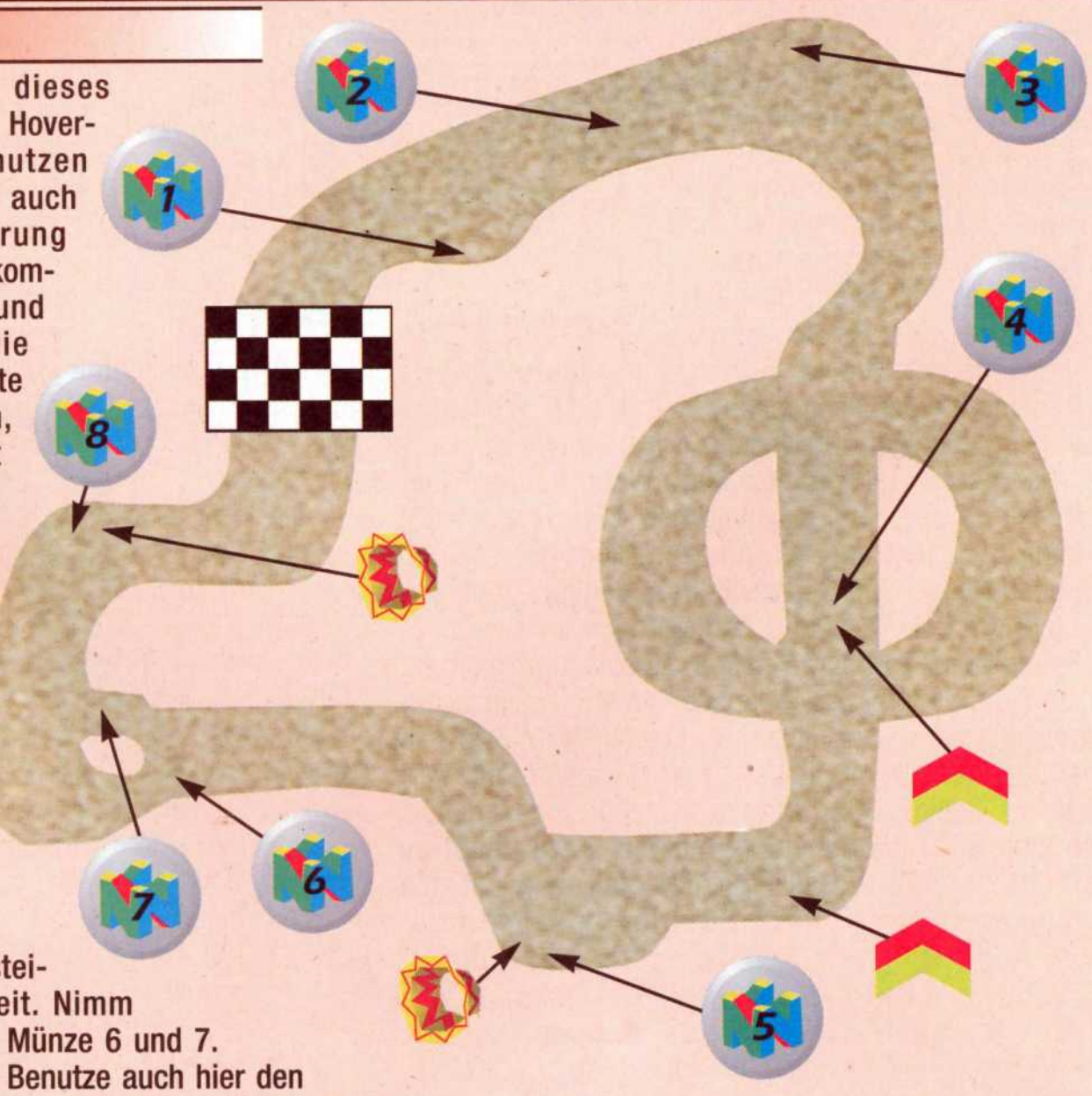
Beim ersten Rennen gegen Octopus gibt es Minen und einige Blöcke, denen du ausweichen mußt. Kennst du den Kurs dann recht gut, so kannst du aufgrund der Tasache, daß du weißt, wo sich die Hindernisse befinden, Octopus leicht besiegen. Wenn du das auch noch mit den paar Waffen, die dir zur Verfügung stehen, kombinierst, so schaffst du es vielleicht sogar aufs erste Mal.

Das zweite Rennen gegen Octopus steht an, wenn du alle acht Münzen auf jeder Strecke dieser Welt eingesammelt hast. Beim Rennen stehen nun immer noch die Blöcke im Weg, aber die Minen sind wenigstens verschwunden. Doch stattdessen befinden sich dort Luftblasen, die dich eine kurze Weile aufhalten können. Wenn du beim Start einen Turbostart hinlegen kannst, dann bist du so nahe am Octopus, daß dich die Blasen, die er fallen läßt, sicher aufhalten. Versuche also, etwas von ihm wegzulenken. Er wird zwar so weiter vor dir sein, aber du kannst dich vorsichtig durch die Blasen schlängeln. Sammle die „Boosts“ ein, um nahe an ihm zu dranzubleiben, und schnappe dir auch die Raketen, um dann Homing-Raketen zu bekommen. Benutze sie, um ihn langsamer werden zu lassen, und schieße dann kurz vor dem Ende von Runde 3 auf ihn. Er wird gelähmt, und du kannst die Führung übernehmen. So kommst du an deine dritte Turnier-Trophäe.

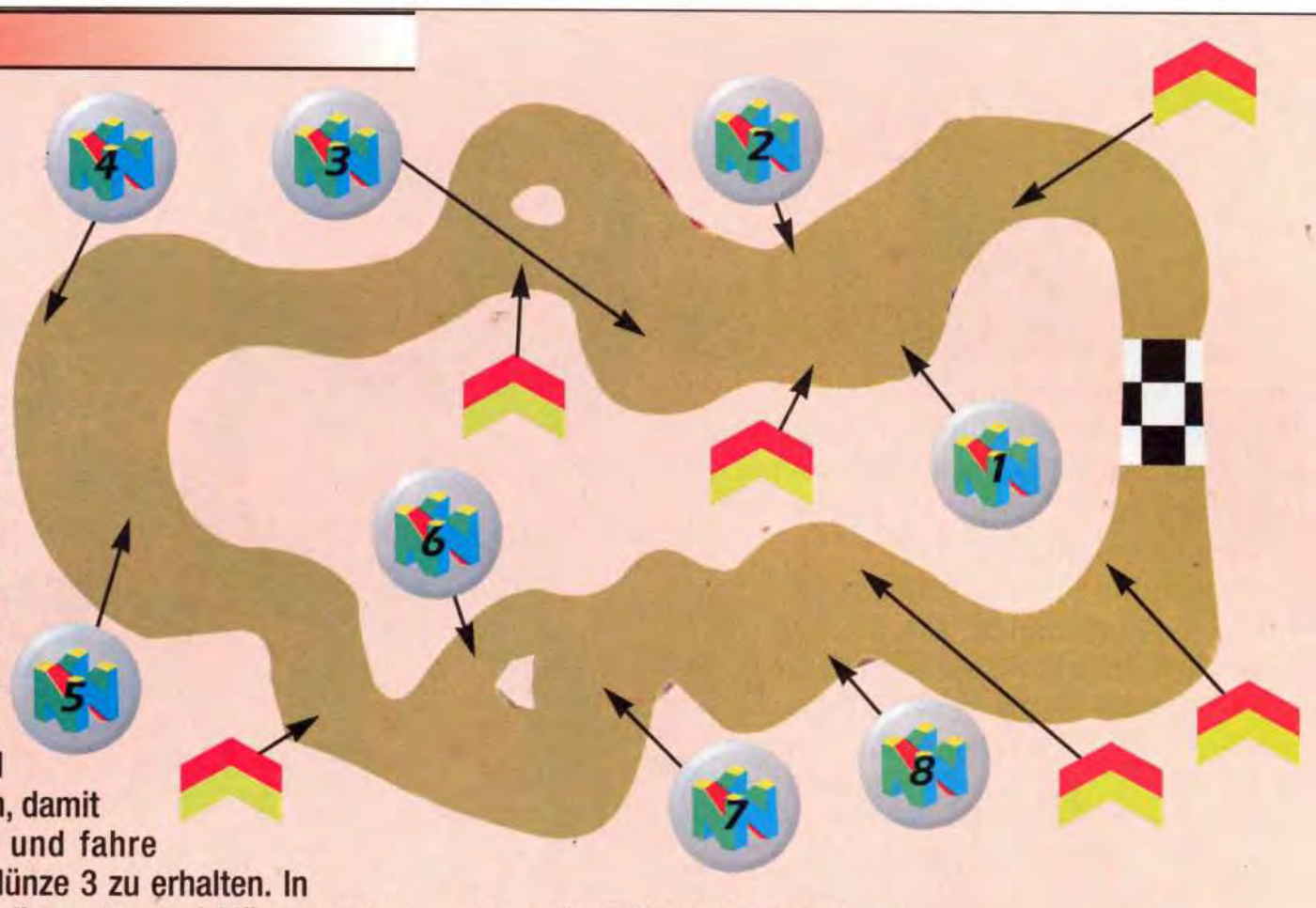
DRAGON FOREST

Boulder Canyon

Da du für dieses Rennen die Hovercrafts benutzen mußt, wird auch die Steuerung ein wenig komplizierter, und du mußt die Kurven ganz anders anfahren. Die erste Münze läßt dich dies gleich gut üben, denn sie liegt gleich nach dem Start rechts in einer Kurve. Nimm sie mit und fahre in die Mitte zurück. Schnappe dir dann die zweite Münze kurz vor dem Sprung. Bleibe hier links, da sich am Ende die dritte Münze befindet. Die vierte Münze liegt gleich nach der Brücke. Du mußt die Glocke davor treffen, damit sich die Brücke hebt und deine Gegner nicht mehr weiterkönnen. Die zwei „Speed Boosts“ nach der Brücke helfen dir beim Ausbauen deiner Führung. Dann nimmst du die fünfte Münze links mit, wenn du in die Kanalisation fährst. Mit dem „Boost“ steigerst du wieder deine Geschwindigkeit. Nimm dann den linken Tunnel, und du findest Münze 6 und 7. Münze Nummer 8 liegt wieder draußen. Benutze auch hier den „Boost“. Die Technik, mit der man enge Kurven fährt, mußt du bei dieser Strecke in Perfektion ausnutzen.



Greenwood Village



Bei diesem Kurs gibt es viele Kurven und eine geheime Route. Zu Beginn nimmst du gleich den ersten „Boost“, dann lenkst du scharf nach rechts und an der linken Wand entlang; dort findest du auch schon die erste Münze. Fahre am Brunnen vorbei und erwische den nächsten „Boost“ und Münze 2. Lenke dann scharf ein, damit du die Wand nicht berührst, und fahre dann links in den Tunnel, um Münze 3 zu erhalten. In den anderen Runden, wenn du die ersten drei Münzen schon hast, kannst du die Abkürzung benutzen, bei der du dich in den Brunnen hinabfallen lassen mußt. Dadurch weichst du den Kurven aus und hast auf dem Weg bergauf zusätzliche Geschwindigkeit. Wenn du es gut einübst, in den Brunnen zu fallen, so ist dies eine exzellente Abkürzung. Münze 4 liegt wieder außen an der Strecke und Nr. 5 mehr in der Mitte, wenn du durch die Höhle fährst. Nr. 6 befindet sich außerhalb der Hauptstrecke, und du mußt scharf lenken, um sie zu erreichen. Nr. 7 liegt dann auf der gegenüberliegenden Route. Nimm also Nr. 6 und 7 in verschiedenen Runden mit. Die letzte Münze liegt rechts an der Wand, wenn du aus dem Tunnel kommst. Benutze dann noch die letzten beiden „Boosts“, um das Ziel zu erreichen.

GAMERS POINT

GAMERS POINT ..... Section NINTENDO 64

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

E3 - Video 4,85

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,00
Gamebuster	109,85
Memory Card 1MEG DATEL PLUS	49,85
Memory Card 4Meg	69,85
Memory Card 5Meg	79,85
Memory Card Original	34,85
Memory Card WL	29,85
Rumble Pack Original	34,85
Rumble Pack Shaker inkl. Mem	44,85
Rumble Pak P383 Tremor	24,85
UNSIVERSAL N64 Converter	39,85
Joypad Farbig Original	54,85
Joypad P307 FARBIG	44,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	59,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung EE	19,85
Joystick SV366 F. Force Pro 64	139,85
Kabel RF-Modulator	44,85
RF-Unit WL	34,85
RGB-Scart BLAZE	39,85
MadCatz St. Wheel incl. Rumble	139,85
Lenkrad V3 SV380	139,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 -20518-33/44

..Software I - ...

Blast Corps	109,85
Bomberman 64	89,85
Chameleon Twist	129,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Cruisn USA	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	129,85
GASP	139,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace:The Dark Age	139,85
Madden 64	129,85
Multi Racing Championship	119,85
Nagano Olympic Winter Games	139,85

.... Software II -.

NBA Hang Time	129,85
NFL Quaterback Club 98	124,85
Pilotwings 64	109,85
San Francisco Rush	139,85
Star Wars-Shadows of the Emp.	129,85
Super Mario 64	89,85
Super Mario Kart 64	89,85
Superman: The Animated Series	*
Tetrisphere	89,85
Top Gear Rally	139,85
Turok - Dinosaur Hunter	149,85
Ultra Soccer 64	*
Virtua No Ken (Art of Fighting T.)	179,85
Wave Racer 64	89,85
Wayne Gretzky's Hockey '98	179,85
Wayne Gretzky's Hockey	129,85
WCW vs. NWO: World Tour	179,85
Wetrix	*
Wild Choppers	169,85
Yoshis Story 64	189,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei - Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

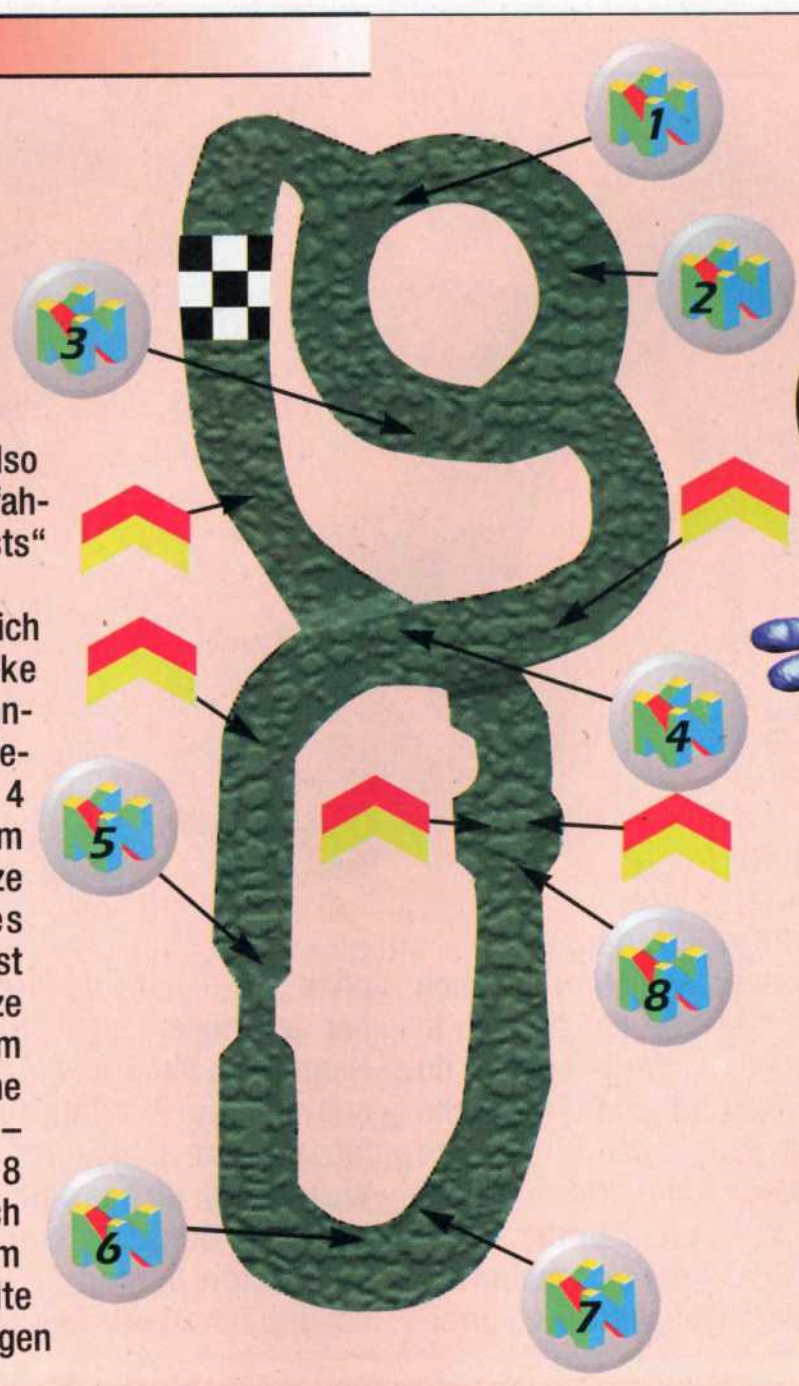
VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

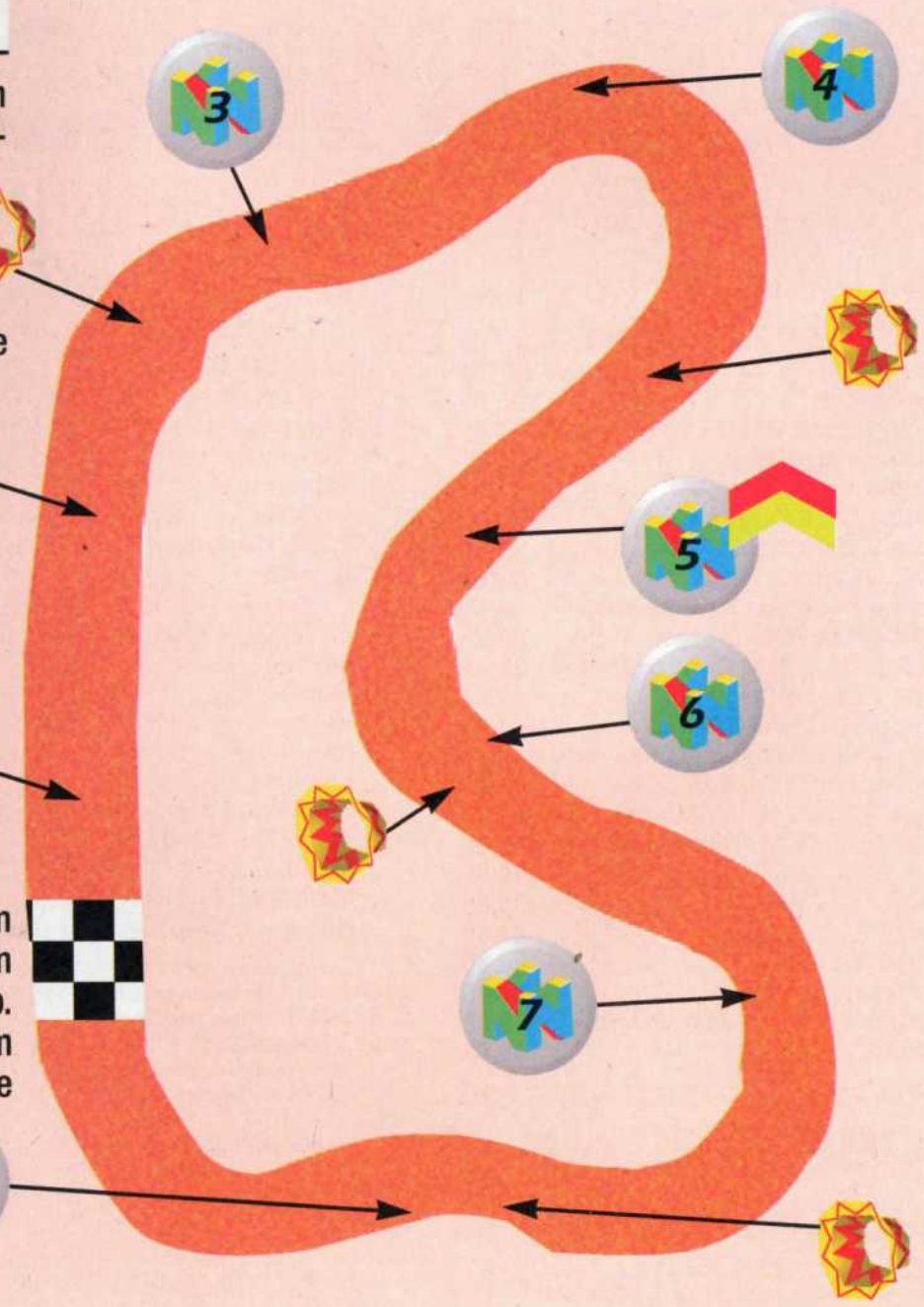
Haunted Woods

Dies ist eine schnelle Strecke mit angenehmen Kurven. Du kannst also sicher mit hoher Geschwindigkeit fahren. Achte auch darauf, die „Boosts“ richtig einzusetzen.
Die ersten drei Münzen befinden sich rund um den Brunnen. Die Strecke darum herum geht in beide Richtungen, also mußt du sie in verschiedenen Runden einsammeln. Münze 4 befindet sich gleich nach einem „Boost“ rechts. Wenn du die Münze mit der Geschwindigkeit des „Boosts“ erwischen kannst, so bist du gut unterwegs. Die fünfte Münze nimmst du dir ebenfalls nach dem „Boost“ mit. Nr. 6 und 7 liegen nahe an der Innenseite der Strecke – nimm also die korrekte Linie. Nr. 8 liegt bei den beiden „Boosts“ nach einer Brücke. Ein kleiner Tip am Rande: Das Öl und die Minen sollte man für die anderen Gegner an engen Stellen dieser Strecke ablegen.



Windmill Plains

Lenke am Start gleich nach links und fahre durch die Windmühle. Hier befindet sich die erste Münze. Die zweite befindet sich weiter hinten auf der Strecke an einer ähnlichen Position. Die dritte Münze liegt in der Mitte der Strecke, kurz bevor du in den Tunnel fährst. Die vierte Münze befindet sich direkt im Tunnel auf der linken Seite. Die fünfte Münze findest du auf deinem weiteren Weg in einer Windmühle (wie bei Münze 1 und 2). Die sechste Münze ist am schwersten zu finden, denn sie befindet sich innerhalb des vom Wasserfall herabfließenden Wassers. Die siebte Münze verpaßt man leicht, da sie sich weit oben rechts auf der Seite des Canyons befindet. Du mußt schon vorher recht hoch fliegen, da du nicht erst hochziehen kannst, wenn du sie zu sehen bekommst. Die letzte Münze liegt gleich hinter dem letzten „Speed Boost“. Doch wenn du die Münze mit dem „Boost“ holen willst, so bringt dich dies nur vom Kurs ab. Fliege stattdessen links am „Boost“ vorbei und sammle die Münze sicher ein. Benutze den „Boost“ also erst, wenn du auch die achte Münze eingesammelt hast.

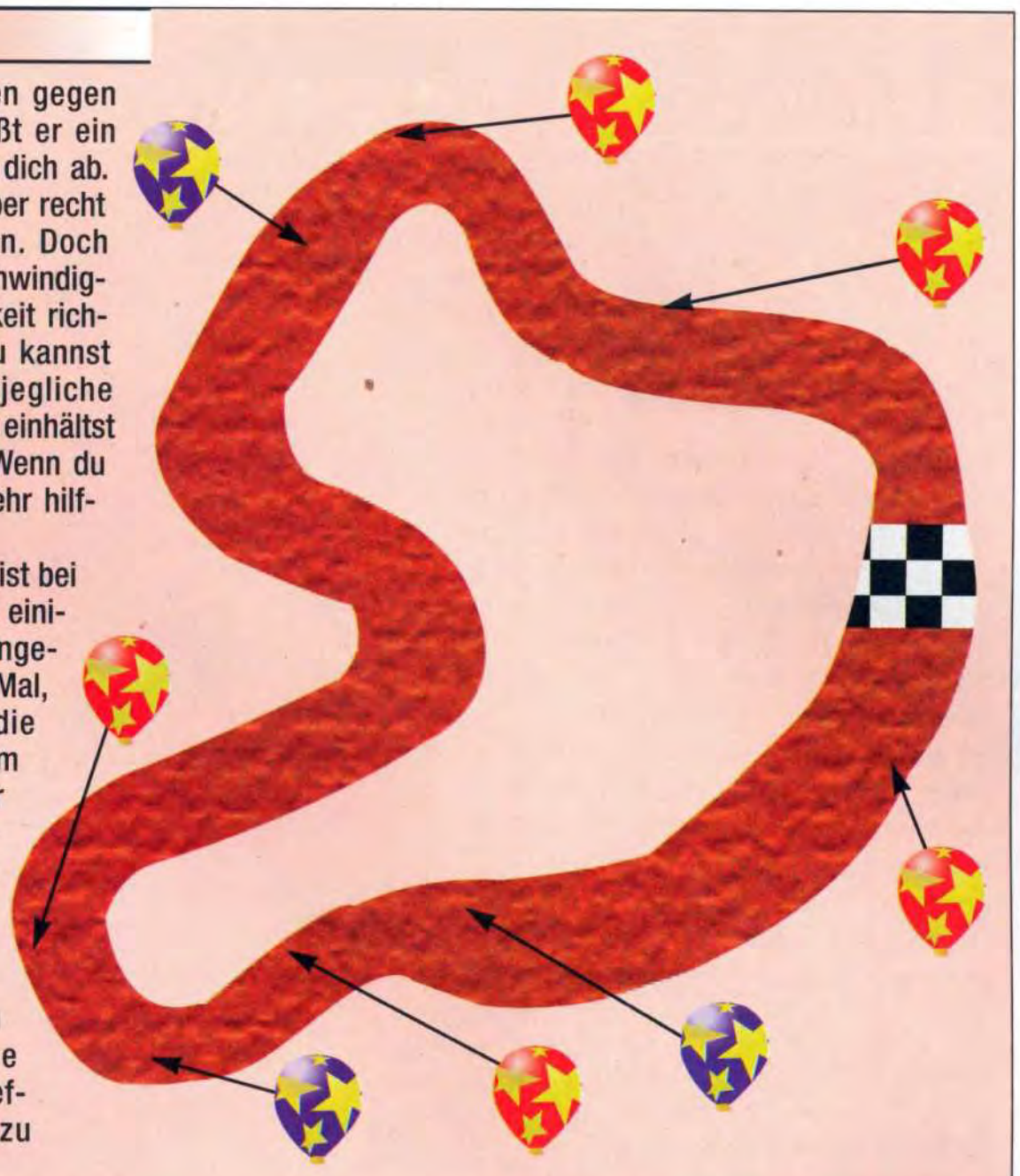


Boss: Dragon

Beim ersten Rennen gegen den Drachen schießt er ein paar Feuerbälle auf dich ab. Diesen kann man aber recht einfach ausweichen. Doch du mußt auch Geschwindigkeit und Beweglichkeit richtig kombinieren. Du kannst den Drachen schon im ersten Rennen ohne jegliche Power-Ups besiegen, wenn du deine Linie genau einhältst und nicht mit etwas anderem zusammenstößt. Wenn du einen Schnellstart hinlegst, so wäre das auch sehr hilfreich.

Die zweite Auseinandersetzung mit dem Drachen ist bei weitem schwieriger. Es gibt mehr Feuerbälle, und einige Power-Ups sind an schwierigeren Stellen angebracht. Fahre das Rennen also wie beim ersten Mal, mache dich aber mit den Stellen, an denen die Power-Ups liegen, vertraut. Sammle sie immer im Zweierpack ein, um so stärkere Waffen und mehr „Boost“ zu bekommen. Benutze dabei eine Kombination aus Homing Missiles und Boosts, um den

Drachen zu besiegen. Hebe dir eine Rakete bis kurz vor dem Ziel auf, denn dann hast du eine gute Chance, zu treffen und ihn noch zu überholen.



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Diddy Kong Racing dt. Version 89,90

Bomberman 64 dt. Version 89,90

Lamborghini 64 dt. Version 139,90

WCW vs NWO Pal Version 139,90

Blastcorps dt.	99,90
Clayfighter.. dt.	129,90
Cruis`n USA dt.	89,90
Darkrift dt.	129,90
Extreme G dt.	139,90
F1 Polepos. dt.	119,90
GretzkyHockey dt.	129,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mario 64 dt.	89,90
Mario Kart 64 dt.	89,90

TOPHITS DES MONATS

GOLDENEYE 007
PAL VERSION
149,90

FIFA 98
DT. VERSION
129,90

MRC dt.	129,90
Misch. Makers dt.	89,90
NFL Quarterb.dt.	139,90
NBA Pro 98 dt.	139,90
SF Rush dt.	139,90
Snowbo Kids dt.	89,90
Tetrisphere dt.	89,90
Turok e.Pal	139,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.-
Pad (ver. Farben)	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	109,90
Lenkrad+Pedale	149,90

Mace Dark Age Pal. Version 139,90

Nagano Winter Olympics dt. Version ab Januar

Goemon dt. Version 139,90

Top Gear Rally dt.Version 139,90

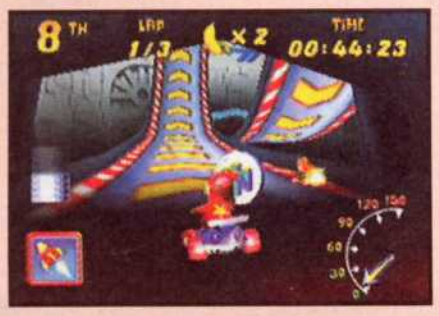
0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

FUTURELAND Bonus Welt

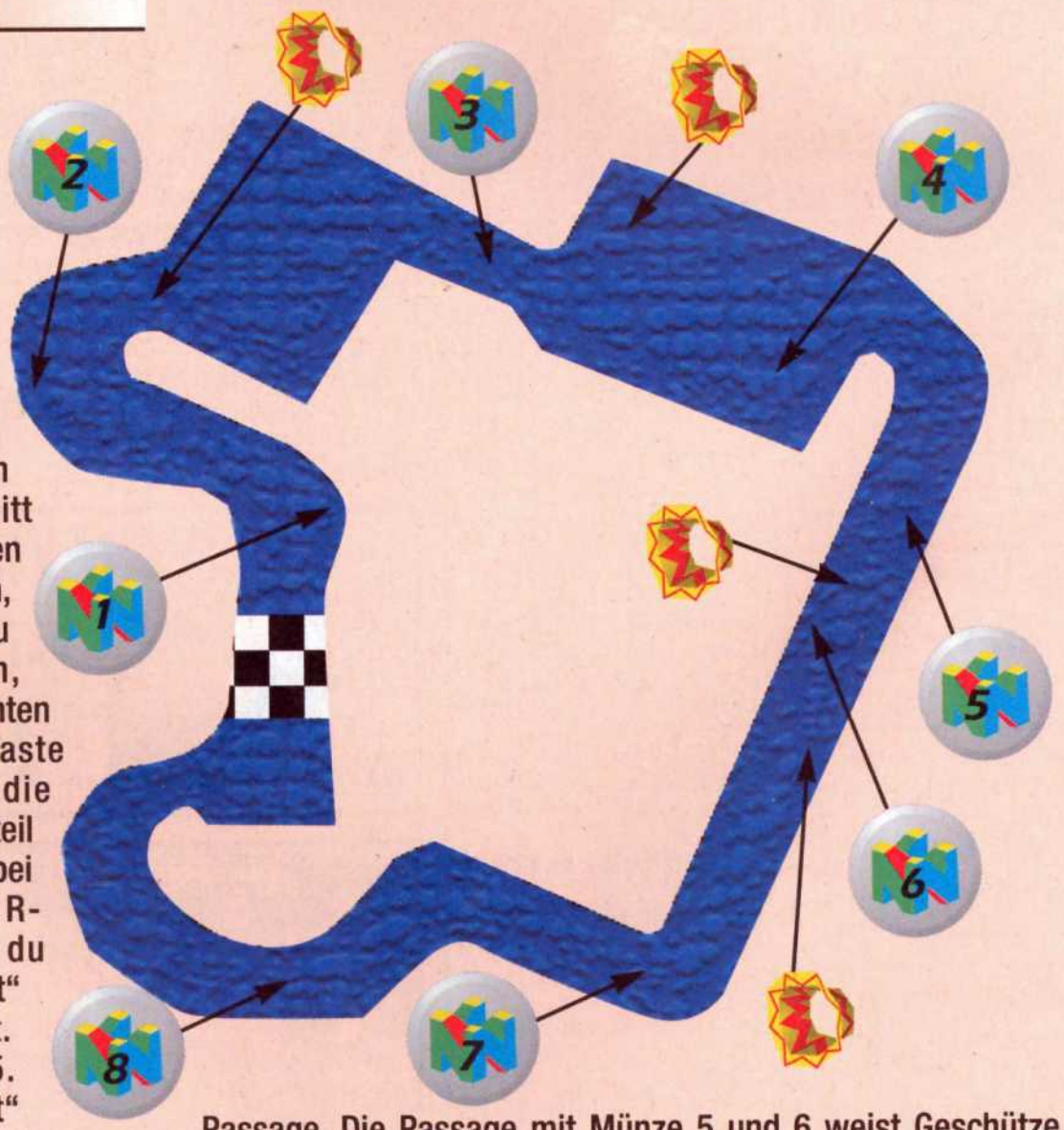
Darkmoon Caverns

Die meisten Münzen in diesem Level findet man leicht. Nur Münze 5 befindet sich etwas versteckt zwischen zwei Kratern. Fahre hier von der linken Seite des ersten Kraters heran und dann zwischen den beiden Kratern hindurch. So schnappst du dir die Münze und erwischst auch noch den „Speed Boost“ auf der rechten Seite des zweiten Kraters. Der Trick bei diesem Level ist es, die „Speed Boosts“ so oft wie nur möglich einzusetzen. Falls du einen „Boost Start“ hinlegen und auch die Münzen mit den anderen „Boosts“ einsammeln kannst, dann wirst du deine Führung auch ohne weitere Power-Ups behalten können. Die Münzen 7 und 8 kann man ganz leicht erspähen. Achte nur darauf, daß du dich bei den Loops in der Mitte hältst.



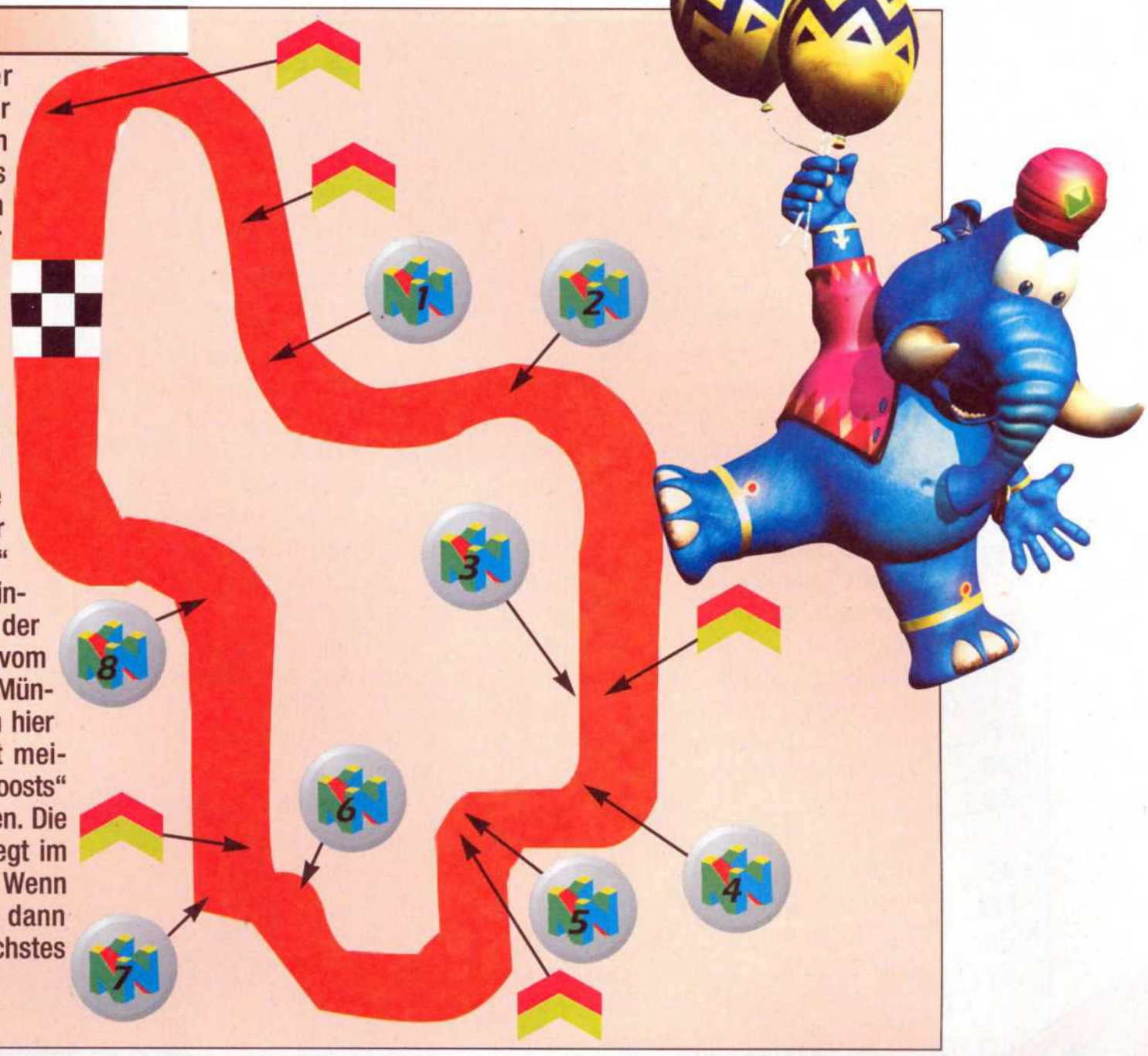
Spaceport Alpha

Dies ist wohl der härteste Level im ganzen Spiel. Deine Flugfähigkeiten werden hier bis aufs äußerste auf die Probe gestellt. Die Münzen liegen alle in unterschiedlichen Höhen. Du mußt also vorausplanen und dann schon vorher hoch oder niedrig heranfliegen. Die erste Münze liegt ganz rechts, wenn du in die erste Passage einfliegst. Sie befindet sich eher weit oben, und Münze 2 liegt tiefer an der nächsten Ecke. Also nimmst du Münze 1 mit und fliegst dann steil nach unten und links. Dann ziehst du hoch und nach rechts zum „Speed Boost“. Wenn du den nächsten Abschnitt meistern kannst, dann kannst du auch den ganzen Kurs gewinnen. Um an die Nr. 3 heranzukommen, mußt du erst durch eine U-Kurve hindurch. Dazu fliegst du hoch an, ziehst dann nach unten und hältst die R-Taste gedrückt. Fliege die Kurve, ziehe dann steil hoch und drücke dabei gleichzeitig die R-Taste. So nimmst du Münze 3 mit. Halte dich mit dem nächsten „Boost“ nicht auf, da du so nur Zeit verlieren würdest. Stattdessen kümmerst du dich um Münze 5. Danach ziehst du scharf nach rechts am „Boost“ vorbei und zu Münze 6. Nr. 7 befindet sich bei der Kurve am Ende weit oben. Ziehe also hoch und dann scharf nach rechts. Zuletzt noch Münze 8: Sie liegt in der Mitte der letzten Passage. Die Passage mit Münze 5 und 6 weist Geschütze auf, die auf dich schießen. Bleibe tief unten, um ihnen auszuweichen, und versuche nur, den „Boost“ auf der rechten Seite zu erwischen.



Star City

Dies ist der leichteste der „Future Fun Land"-Level. Es gibt nämlich erst einmal nur wenige Hindernisse. Doch auch hier werden deine Fähigkeiten in Sachen 90°-Wenden mit der L- und der R-Taste getestet. Die erste Münze befindet sich gleich nach dem zweiten „Speed Boost". Hier kann es sein, daß du deine Geschwindigkeit nicht unter Kontrolle hast, während du die Münze zu erreichen versuchst. Wenn dies der Fall ist, dann meidest du einfach den „Boost" und nimmst die Münze bei normaler Geschwindigkeit mit. Nr. 2 liegt leicht erreichbar auf der Strecke, und Münze 3 befindet sich rechts vom nächsten „Speed Boost". Die nächsten vier Münzen liegen immer in engen Kurven. Und eben hier mußt du diese scharfen Kurven ganz exakt meistern. Versuche dabei aber auch die „Speed Boosts" mit aufzunehmen. Die letzte Münze liegt im letzten Tunnel. Wenn du hier siegst, dann geht es als nächstes gegen Wiz Pig!



CYBER SPACE
64 BIT POWER

SV 304 MAKO PAD
Klarer Durchblick beim Start
- Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
- Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
- Dauerfeuer und Zeitlupe
- Slot für die Memory-Card

unverbindl. Preisempf. DM 59,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
- Analoge Lenkreaktion • Komplett programmierbar
- Einfache Handhabung • LED Status Indikator
- Triggersteuerung der Y-Achse
- Sichtkontrolle • Ergonomisches Design
- Slot für die Memory Card

unverbindl. Preisempf. DM 79,95

SV 364 ARCADE SHARK
Den Spielekomfort aus der Halle in das Wohnzimmer holen
- Für Nintendo 64
- Digitales Steuerkreuz
- Analog-Joystick mit Metallschaft
- Neun Funktionstasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Slot für die Memory-Card

unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
- Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
- Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
- 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
- Bis zu 480 Spielstände speicherbar

unverbindl. Preisempf. DM 89,95

P 375 A MEMORY CARD PLUS (o.Abb.)
- 1 MB Speicherkapazität (physikalisch)

unverbindl. Preisempf. DM 39,95

P 302 MINI MEMORY CARD (o.Abb.)
- 256 kBit Speicherkapazität (physikalisch)

unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 362 3D SHARK PAD PRO
Transparenz in jeder Bewegung
- Für Nintendo 64
- Mini-Analog-Joystick
- Digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer und Zeitlupe
- Acht Funktionstasten
- Slot für die Memory-Card
- Z (Trigger) Taste

unverbindl. Preisempf. DM 69,95

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempf. DM 149,00

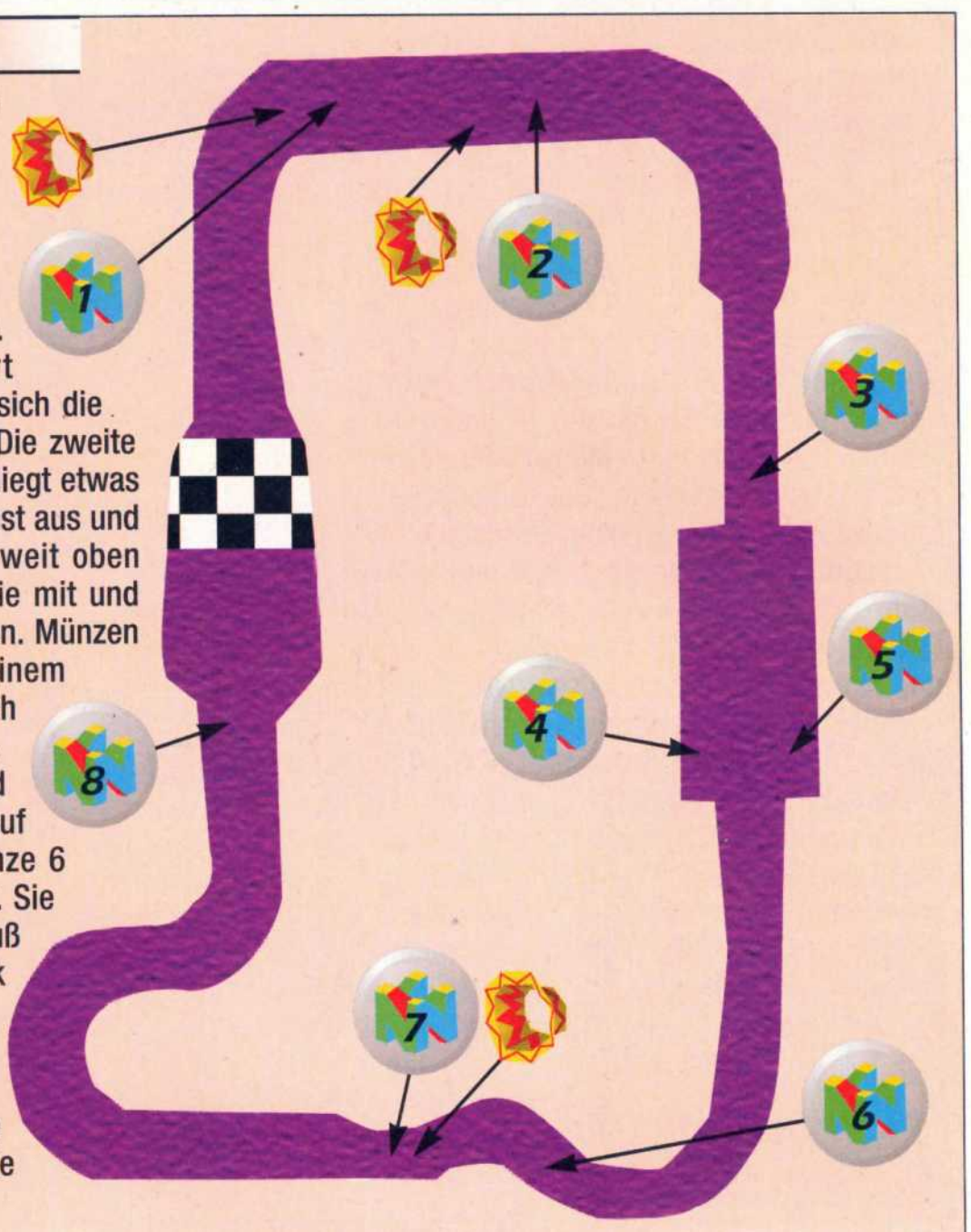
Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

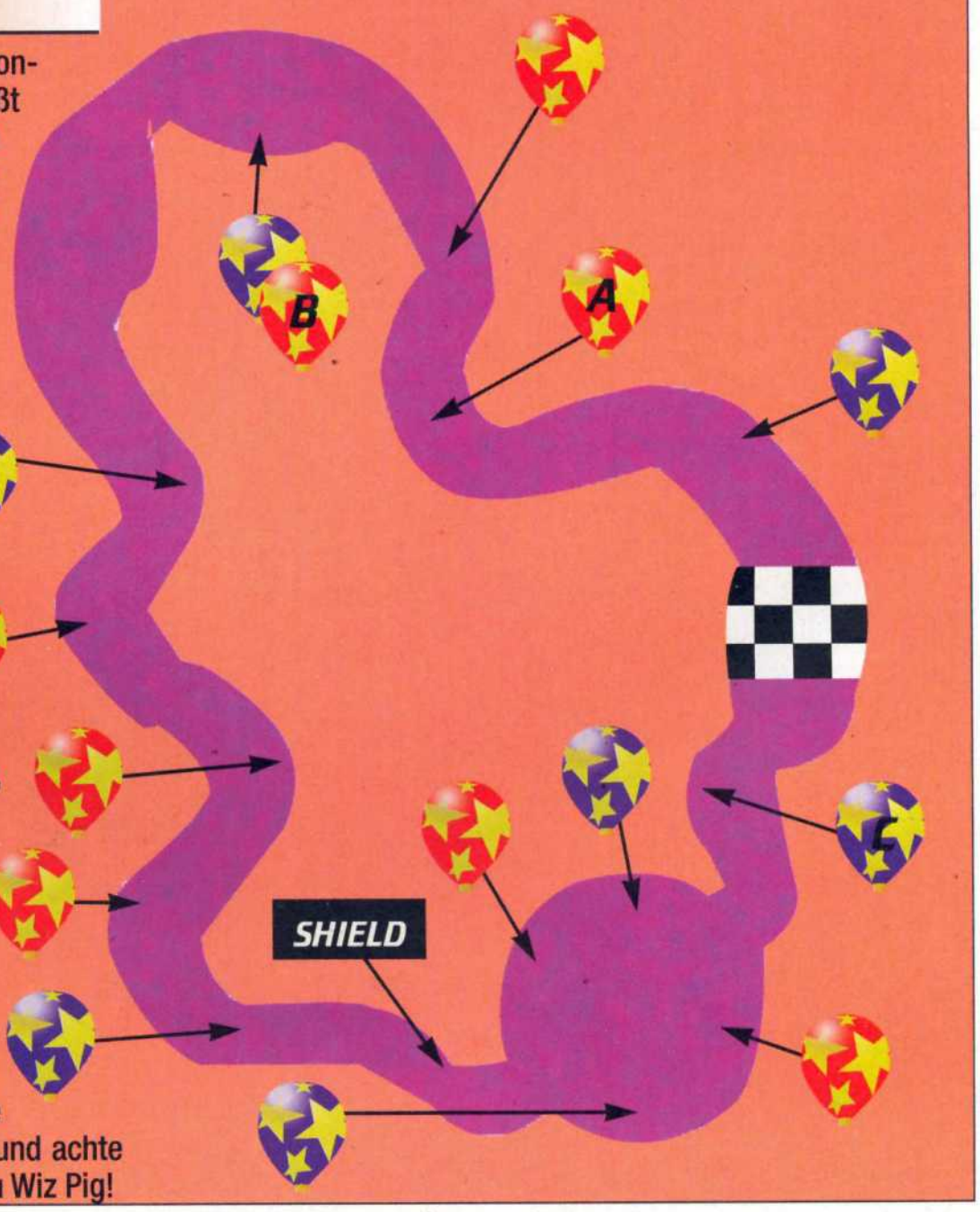
Spacedust Alley

In dieser neuen Welt mußt du dich auch mit neuen Hindernissen abkämpfen. Raumschiffe, fliegende Trümmer und Elektroströme stehen auf dem Programm. Gleich nach dem Start kommt ein „Speed Boost". Gleich unterhalb befindet sich die erste Münze. Lasse den „Boost" also fürs erste aus. Die zweite Münze findest du im weiteren Verlauf der Strecke; sie liegt etwas tiefer. Lasse auch diesmal den zweiten „Boost" zunächst aus und sammle die Münze ein. Die dritte Münze mußt du weit oben angehen. Sie befindet sich in einem Tunnel. Nimm sie mit und tauche dann ab, um nicht an die Tunneldecke zu stoßen. Münzen 4 und 5 liegen auf gegenüberliegenden Seiten in einem offenen Abschnitt, in dem ein Raumschiff auf dich schießt. Beide liegen auch noch sehr nahe an Bäumen. Um diese nicht zu rammen, gehst du sie weit an und lenkst dann scharf ein. Dann gleich wieder zurück auf den Kurs, um den Tunnel richtig zu erwischen. Münze 6 sieht leichter erreichbar aus, als sie in Wirklichkeit ist. Sie liegt weit oben und bei den Elektroströmen. Hier muß man verteufelt gut fliegen, um keinen Elektroschock abzubekommen. Am besten kommst du von ganz oben her. Die siebte Münze befindet sich unterhalb der Überführung und gleich nach dem dritten „Speed Boost". Hier kommst du auch zu einer Abkürzung, die du bei jeder Gelegenheit benutzen solltest. Die letzte Münze ist ganz einfach einzusammeln.



Boss: Wiz Pig

Wie du dir sicher vorstellen kannst, ist die letzte Konfrontation mit Wiz Pig auch die schwerste. Zu Beginn mußt du einen Boost Start hinlegen, um gleich nach vorne zu kommen. Dann bleibst du bei den beiden rotierenden Brocken links und lenkst durch die beiden Säulen hindurch. Als nächstes mußt du durch die Bögen durch. Bleibe hier möglichst niedrig, um keine Geschwindigkeit zu verlieren. Den Raketen-Ballon (A) solltest du unbedingt mitnehmen. Nun weiter und dabei eng an der linken Wand bleiben. Bleibe niedrig und fliege unter der Skulptur von Wiz Pig hindurch. Dadurch kannst du einen weiteren Raketen-Ballon (B) einsammeln. So hast du nun eine Homing Missile, und wenn sich Wiz Pig vor dir befindet, so schießt du auf ihn, bevor ihr die folgende Passage durchfliegt. Hier mußt du durch die Elektroströme und die Säulen hindurch. Kurz vor dem Ende dieses Tunnels kannst du den Schild-Ballon einsammeln. Aktiviere ihn gleich im nächsten Raum, in dem von allen Seiten her Laserschüsse abgefeuert werden. Bleibe möglichst auf der direkten Linie und meide die anderen Ballons. Doch den „Speed Boost"-Ballon (C) solltest du unbedingt einsammeln. Benutze ihn, sobald du die Ziellinie sehen kannst. Mache alles wie beschrieben und achte darauf, daß du nicht die Wände streifst. So besiegst du Wiz Pig!



ALLGEMEINE TIPS

BOOST START

Wenn du in den höheren Levels gute Chancen haben willst, dann mußt du unbedingt diese Start-Technik.
Um dies hinzukriegen, mußt du den Knopf zum Gasgeben drücken und dann gedrückt halten, wenn die Worte „GET READY“ fast vom Screen verschwunden sind. Machst du dies genau zum richtigen Zeitpunkt, so läßt du die Gegner gleich hinter dir.

SUPER BOOST

Wenn sich am Boden, in der Luft oder im Wasser ein „Boost“ befindet, so solltest du ganz kurz vorher vom Gas gehen. Dadurch bekommst du einen noch kräftigeren „Boost“ spendiert, der dich weiter nach vorne bringt.

DAS ENDE?

Du hast also alle Ballons und Wiz Pig ein zweites Mal besiegt und denkst, das Spiel ist vorbei. Richtig? Falsch! Nach den Credits und einigen schönen Animationen wirst du eine neue Option entdecken. „Adventure Two“ bietet dir das gleiche Spiel wie vorher, jedoch gibt es nun Platin-Ballons auf den spiegelverkehrten Strecken. Auch die Gegner sind nun um einiges stärker. Und es gibt noch einiges für dich zu tun...

SPIELE 3000

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 299.-

Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90

Control Pad Verlängerung 18.-

Super Pad 64 (blau, schwarz, rot oder grün) 46.90

Super Pad 64 Plus (schwarz, Dauerfeuer, Zeitlupe) 47.90

MAKO Pad (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 55.90

Alpha 64 Joypad (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe, LCD-Display) 59.90

Shark Pad Pro (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 65.90

ARCADE Shark (Spielhallengefühl, stabil) 89.90

Fight and Flight Stick (Spielhallengefühl, super) 109.90

Memory Card (Controller Pak) orig. 33.- fremd 27.90

Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-

Memory Card 16-fach 75.90

Memory Card 32-fach 84.90

Rumble Pak orig. 34.90

Rumble Pak (funktioniert ohne Batterien) 26.90

Rumble Pak mit integr. Memory Card 39.90

Madcatz Lenkrad, neu, mit Rumble Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht 139.-

Mini Lenkrad

Ultraracer 64 74.90

Antennenkabel orig. 46.- fremd 39.-

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr ● Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ab DM 250.- (ohne ● Grundgerät) portofrei ● Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

BLAST CORPS 106.-
BOMBER MAN 64 86.-
CHAMELEON TWIST 114.-
CLAYFIGHTER 63 1/3 109.-
DARK RIFT 127.-
DIDDY KONG RACING 85.-
EXTREME G 129.-
F1 POLE POSITION 127.-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 127.-
LAMBORGHINI 64 127.-
Lylat Wars (Starfox 64) incl. Rumble Pak 127.-
Mario Kart 64 86.-
Mischief Makers 86.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 126.-
NAGANO OLYMPICS 134.-
NBA Hang Time 125.-
NBA (in the Zone) Pro 98 128.-
NFL QUATERBACK CLUB 98 125.-
PILOTWINGS 64 106.-
STAR WARS 125.-
Super Mario 64 86.-
Super Mario 64 Spieleberater 24.80
Top Gear Rally 127.-
TUROK Dinosaur Hunter 109.-
WAVE RACE 86.-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey 128.-
JOUST X 125.-
HEXEN 64 127.-
FIFA 98 125.-
San Francisco Rush 127.-
MADDEN 64 127.-
SNOWBOARD KIDS 85.-
CRUISN USA 88.-
YOSHIS STORY 105.-
GOEMON 138.-
GASP 134.-
WCW (Wrestling) VS NWO 138.-
NHL BREAKAWAY 98 125.-

Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

Spieltips Teil 2

EXTREME G

Mit den Maps in der letzten Ausgabe solltest du inzwischen fit genug sein, um Extreme G bewältigen zu können. Diesmal liefern wir dir die noch ausstehenden Karten nach und geben wertvolle Tips, wie man trotz Turbo den Kontakt mit der Betonmauer vermeiden kann.

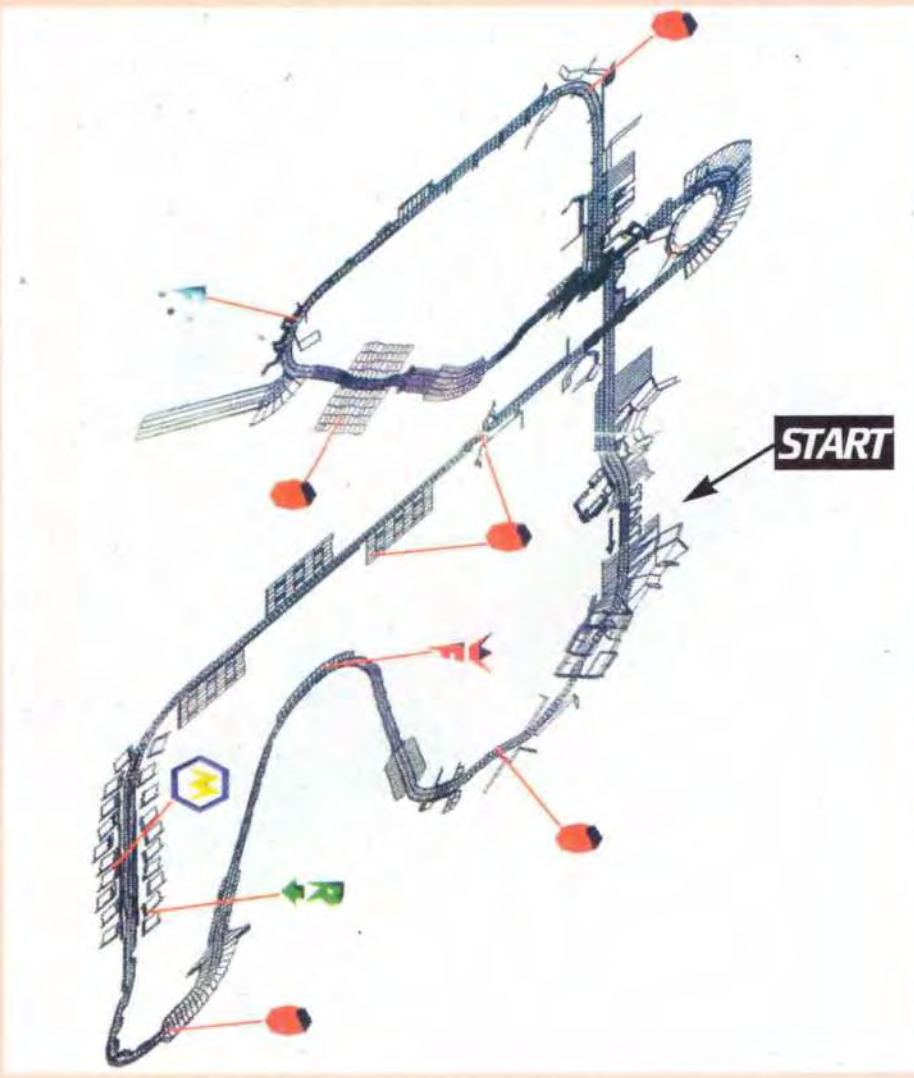
WELT 3: STADT 1

Diesen Level erkennt man sofort an den beiden parallelen Loops auf halber Strecke. Außerdem gibt es zwei Stellen, an denen sich die Straße teilt – beide Strecken sind etwa gleich schwierig. Manchmal verengt sich der Track auch sehr schnell – paß also auf, daß du in der Mitte fährst, um nicht mit einer Begrenzungsmauer zu kollidieren. Auf diese Weise gelingt es dir auch, eine hohe Geschwindigkeit aufrechtzuerhalten.

Der Einsatz des Turbos empfiehlt sich eigentlich nirgends, denn die Strecke ist insgesamt sehr kurvig – lediglich am Start gibt es eine längere Gerade. Setze am Start dein Nitro ein, um schnell wegzukommen, und wiederhole dies auch in den folgenden Runden. Obwohl es am besten ist, in der Mitte des Tracks zu bleiben, sollte man doch den Kontakt mit den Lampen vermeiden.

STADT 2

Auf diesem Track gibt's viele Loops und scharfe Kurven, aber die schwierigste Stelle folgt unmittelbar nach Verlassen des ersten Tunnels. Hier wartet eine Reihe von Hindernissen auf der rechten Seite des Tracks auf dich und anschließend eines am linken Fahrbahnrand. Dies erfordert von dir höchstes fahrerisches Können, aber wenn du es schaffst, hast du gegenüber deinen Konkurrenten einen gewaltigen Vorteil. Setze dein Nitro ein, wenn du den Abschnitt mit der Abzweigung zum ersten Mal halb durchquert hast. Dies ist der geradeste Teil der Strecke, ansonsten lohnt sich der Einsatz eventuell im Loop. Halte dich dabei in der Mitte, denn du driftest sonst leicht nach links oder rechts ab.

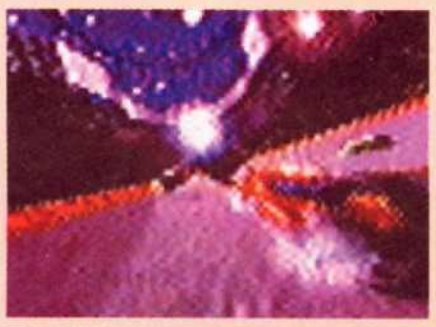


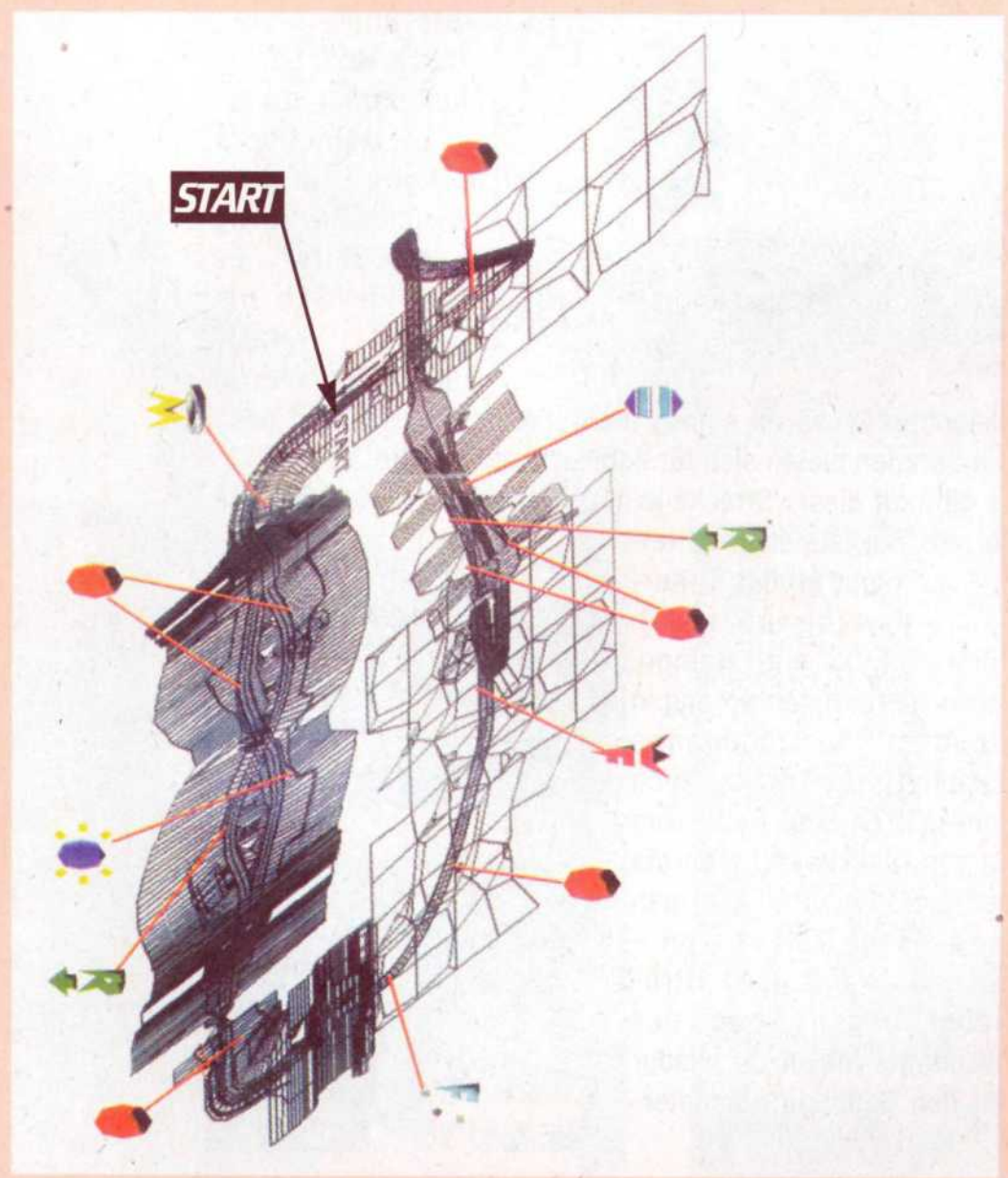
STADT 3

Auf diesem Track gibt es eine Menge sehr breiter Abschnitte, auf denen man sich gnadenlos dem Geschwindigkeitsrausch und dem Spaß am Wettkampf hingeben kann. Kurz nach dem Start teilt sich die Strecke – die rechte Route macht dabei den etwas einfacheren Eindruck, denn hierbei kannst du den Nitro-Nebel an der Abzweigung ausnutzen. Im späteren Verlauf des Tracks folgt eine hohe Rampe, an der sich die Strecke erneut teilt. Wenn du die Rampe nimmst, solltest du unbedingt in der Mitte fahren, da der Kurs unmittelbar danach viel enger wird.

WELT 4: WELTRAUM 1

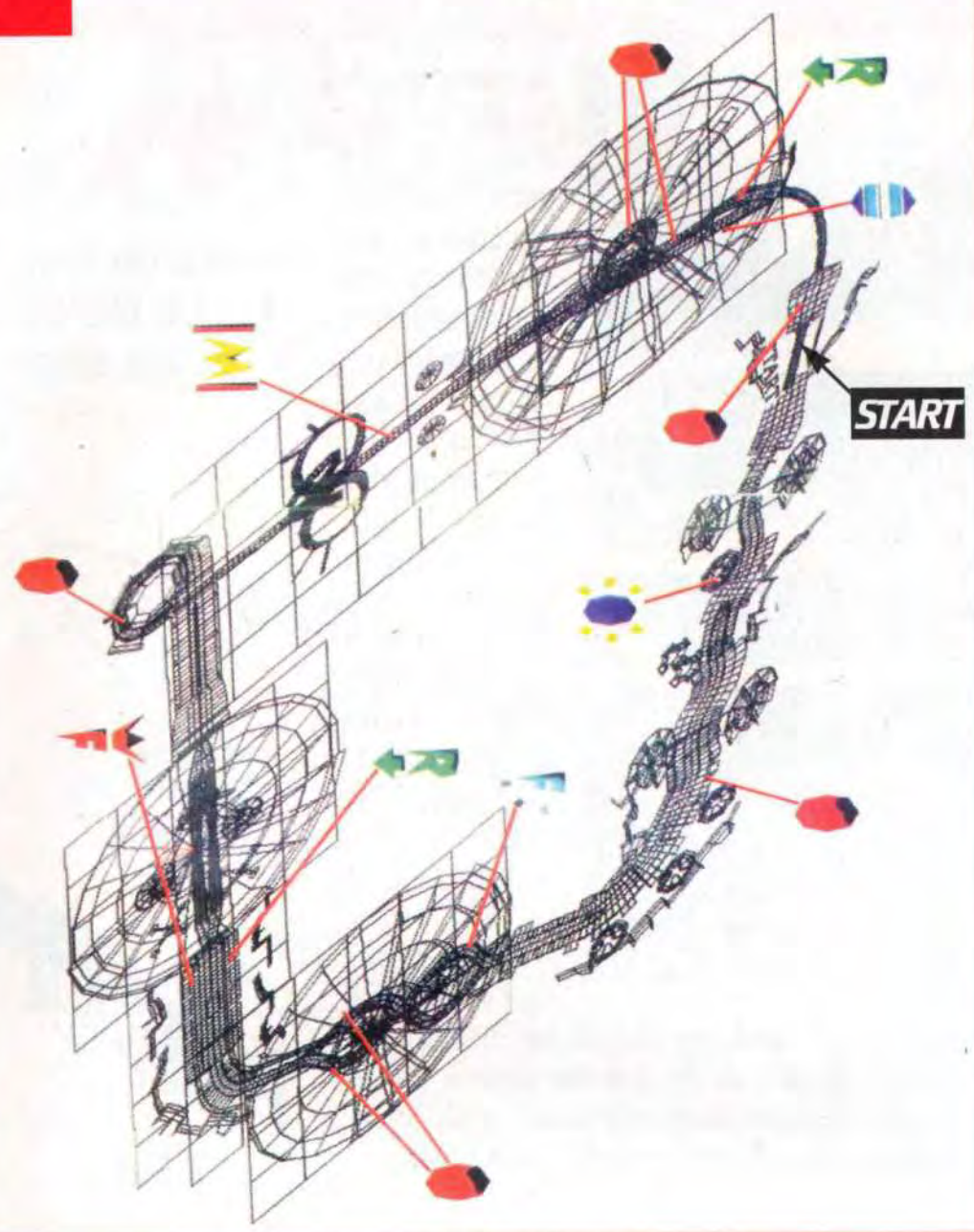
Schon zu Beginn dieser neuen Welt warten neue Probleme: Obwohl das erste Rennen recht kurz ist, gibt es genügend Biegungen und Kurven, die einem das Leben schwermachen. Mehrmals verengt sich die Straße sofort danach, und wenn du dann etwas zu weit links oder rechts gerätst, prallst du unweigerlich gegen die Mauer. Versuche deshalb, dich immer in der Mitte des Tracks zu halten, wo dich kein Hindernis aufhalten kann. Nutze die langen Geraden für den Einsatz deiner Turbos aus, am besten, wenn die Straße blau und weiß gefärbt ist. Beschränke dich auf einen Turbo pro Runde und behalte deine Gegner im Auge. Versuche, sie am Überholen zu hindern. Die verschiedenfarbigen Dreiecke am unteren Bildschirmrand helfen dir dabei.





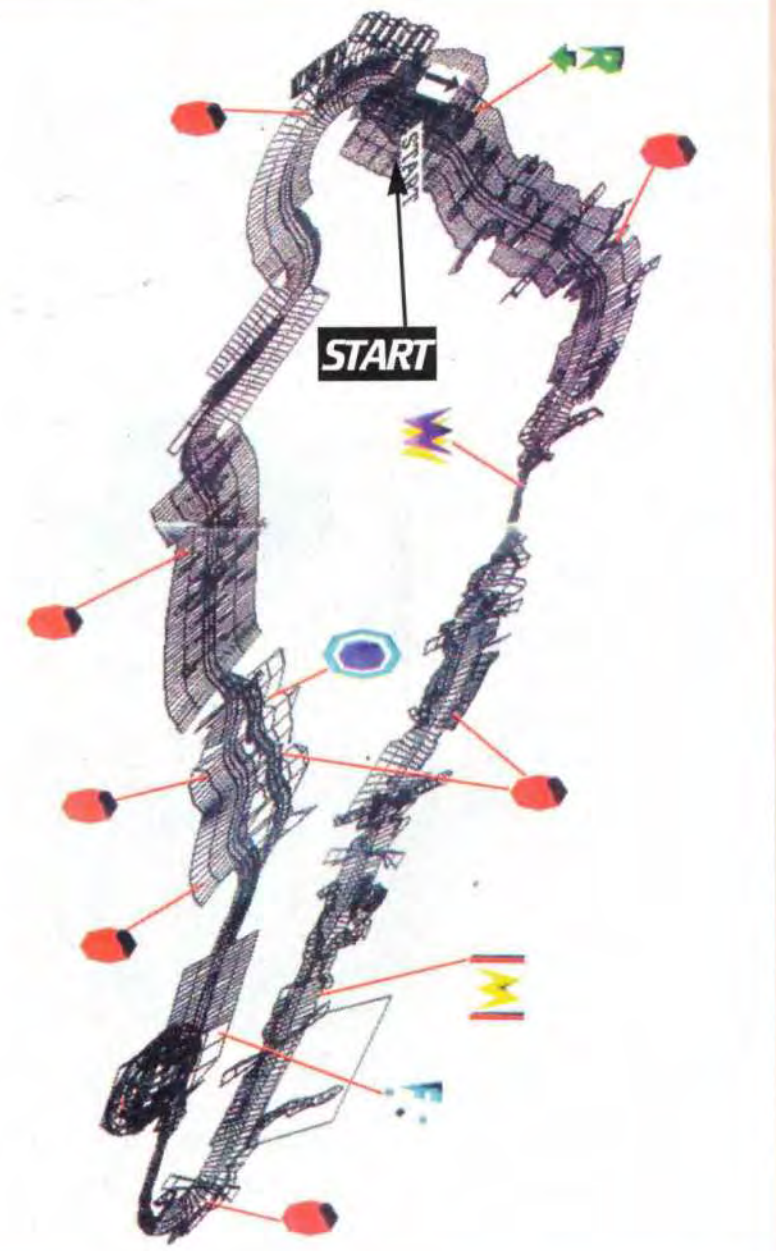
WELTRAUM 2

Der Track beginnt recht kurvenreich, und bald folgt eine Serie von Loops und scharfen Turns. Dichter Nebel behindert deine Sicht – du solltest die Strecke also erst einmal gut kennenlernen, damit du weißt, was auf dich wartet. Bei der ersten Abzweigung ist es relativ egal, für welchen Weg du dich entscheidest, hüte dich jedoch vor der Rampe. Im Nebel kannst du nämlich das Loch im Boden nicht erkennen, das nach der Rampe folgt – wenn du nicht schnell genug bist, fällst du hinein. An der ersten Abzweigung nach den beiden großen Loops nimmst du die rechte Route, denn dort kannst du zwei Nitro-Nebel ausnutzen.



WELTRAUM 3

Auf dem letzten Track des Spiels bekommst du es mit irdischeren Dingen zu tun: Bäume, Grünzeug und....UFOs? Es handelt sich um einen relativ schnellen Kurs, besonders wenn du einmal die Kurven richtig im Griff hast. Die Geraden bieten sich für den Einsatz von Nitro an.
Es gibt auf dieser Strecke kaum Möglichkeiten, Abkürzungen zu nehmen, außer unmittelbar nach den großen U-Kurven – dort befindet sich nämlich links eine Rampe. Nutze sie für einen Sprung in einen höhergelegenen Abschnitt des Tracks. Auch dort gibt es eine Reihe von Kurven, aber wenn man sie geschickt angeht, kann man eine Menge Zeit sparen – besonders mit dem Nitro-Nebel gegen Ende des Abschnitts (bevor du wieder auf den Hauptkurs hinunterspringst).



Spieltips: Blue Resort

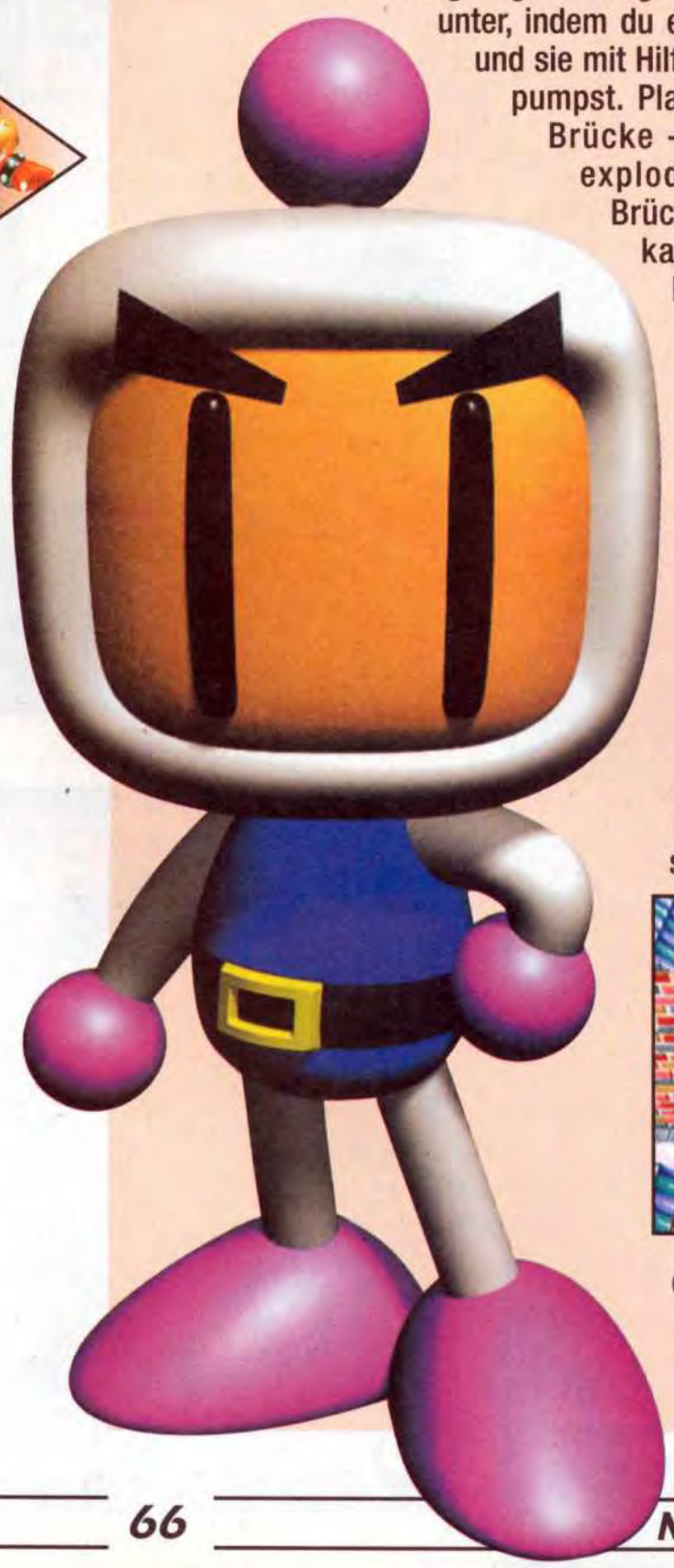
BOMBERMAN 64

Diesen Monat begeben wir uns wieder in Bombermans 3D-Welt. Heute geht es in das Blue Resort. Mit unserer Hilfe müßtet ihr alle vier Abschnitte schaffen und unseren Helden retten können.

BLUE RESORT: 1. Abschnitt

Alle Richtungsangaben in diesem Spiele-Guide gehen davon aus, daß du den Kamerawinkel am Anfang nicht verändert hast. Wenn du ein Leben verlierst, ändert sich der Blickwinkel aber eventuell automatisch – ist das der Fall, stellst du ihn einfach wieder auf die Position zurück, die vor deinem Bildschirmtod eingestellt war.

Vom Startpunkt des ersten Abschnitts aus gehst du die vor dir liegenden Stufen hoch und nach rechts auf die höhergelegene Plattform. Hier siehst du eine weitere Treppe – gehe sie hoch, und du gelangst zu einer hochgezogenen Zugbrücke. Lasse sie herunter, indem du eine Bombe aufhebst und sie mit Hilfe des A-Buttons aufpumpst. Plaziere sie neben der Brücke – wenn die Bombe explodiert, kommt die Brücke herunter, und du kannst sie passieren. Nach der Brücke folgen wieder Stufen, die in den zweiten Bereich des Abschnitts führen.



Im zweiten Bereich arbeitest du dich bis ganz nach hinten vor, wo du eine schmale Treppe vorfindest. Lauf hoch, um in den dritten Bereich zu kommen. Dort versperren dir Wächter

den Weg – kicke eine Bombe hoch, um sie zu erschrecken. Wenn die Bombe explodiert, sind die Wachen meist verschwunden – manche benötigen dazu allerdings zwei Bomben. Bleibe auch nicht zu lange still stehen, denn es gibt hier eine Kanone, die Bomben in die Luft schießt. Bleibst du länger an einem Fleck stehen, trifft sie dich.

Nach Betreten des dritten Bereichs wendest du dich nach links und gehst zu einer sehr kleinen Treppe. Passiere sie und drücke am Ende den Schalter, um den Damm zu aktivieren, mit dem du unten den Wasserzufluß abschneiden kannst. Nun gehst du die neue Treppe hinunter nach rechts, und du gelangst in den vierten Bereich.

Gehe im vierten Bereich ganz nach vorne und zur letzten Gruppe aus grauen Blöcken. Sprenge sie, um an ein Superbomben-Icon heranzukommen. Hebe es auf und laß es vorne den Abhang hinunterfallen, um in einen neuen Bereich des ersten Abschnitts zurückzukehren.

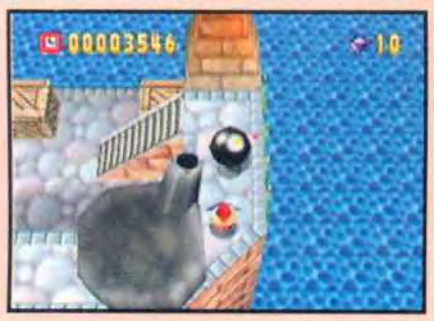
Nach deiner Landung gehst du nach rechts und ein paar Stufen hoch, wo du eine weitere Zugbrücke findest. Pumpe eine Superbombe so weit wie möglich auf und plaziere sie neben der Zugbrücke. Wenn die Bombe explodiert, wird die Brücke heruntergelassen. Passiere sie und laufe ganz nach vorne, wo du auf Bahngleise stößt. Außerdem findest du ein paar Kisten vor einem großen Raum. Pumpe wieder eine Bombe auf und plaziere sie neben den Kisten vor dem Raum. Die Explosion zerstört die Kisten und die Türen zu dem Raum. Gehe hinein, die Treppe zur Rechten hoch und begib dich zu dem Schalter am Ende der Plattform. Nun kommt die größte Brücke herunter und ermöglicht es dir, den ersten Abschnitt zu beenden.

2. Abschnitt

Wieder einmal werden deine kämpferischen Fähigkeiten auf eine harte Probe gestellt, diesmal durch Artemis. Er wendet eine relativ simple Angriffsstrategie an, auf die man genauso simpel reagieren muß. Artemis greift an, indem er in die Luft springt und drei Pfeile abschießt. Diese Pfeile treffen dich nicht und fügen dir keinen Schaden zu – die Explosionen beim Landen der Pfeile sind dann aber schon schmerzhaft! Um Artemis zu besiegen, mußt du in seiner Nähe bleiben und ihn mit Bomben umzingeln, so daß er beim Landen in der Falle sitzt und nur noch auf den großen Knall warten kann. Wenn du Artemis verletzt, erscheint ein Gesundheitsherz – schnapp es dir, um dein Leben zu verlängern. Du mußt Artemis dreimal treffen, um ihn zu besiegen.

3. Abschnitt

Wenn du mit diesem Abschnitt beginnst, befindest du dich ganz unten rechts. Von hier aus marschierst du nach vorne, dann nach rechts und unter der Brücke durch. Dann gehst du die Brücke rechts hoch und pumpst eine große Bombe auf. Wenn die Bombe bereit ist, legst du sie neben die nächste große Kanone oder wirfst sie darauf. Wenn die Bombe explodiert, wird die Kanone zerstört. Gehe an der Stelle vorbei, an der die Kanone stand, und überquere die kleine Brücke, die zu der Brücke auf der anderen Seite führt. Überquere auch diese Brücke und gehe die Stufen in einen weiteren Bereich hoch.



Am oberen Ende der Treppe im zweiten Bereich wendest du dich nach rechts einer weiteren Brücke zu. Pumpe eine große Bombe auf und werfe sie auf die Brücke, damit sie heruntergelassen wird und du sie passieren kannst. Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es wieder eine kleine Treppe, die zu der hinteren Wand hochführt. Klettere die Stufen hoch zu einem Loch in der Wand und einer breiteren Treppe. Laufe noch höher hinauf, um in einen dritten Bereich zu gelangen. Sobald du ganz oben bist, wendest du dich nach links und gehst die Stufen unmittelbar neben dir hinunter. Hier wartet wieder eine hochgezogene Brücke auf dich, die du mit einer aufgepumpten Bombe herabholen kannst. Anschließend überquerst du die Brücke und siehst eine kleine Treppe mit einem blauen Schalter wie vorhin. Begib dich die Stufen hoch zu dem Schalter. Dieser stoppt unten den Wasserzufluß und bringt damit ein paar Blöcke zum Vorschein.

Gehe den Weg zurück, auf dem du gekommen bist, und marschiere die längere der beiden Treppen hinunter. Nun solltest du oben auf den schmalen Stufen an der hinteren Wand stehen. Von hier aus läßt du dich in den Bereich hinabfallen, der bis vor kurzem noch mit Wasser überflutet war. Nun gilt es, das Superbomben-Power-Up zu finden, das sich in einem der Blöcke verbirgt. Gehe zu den beiden Blöcken bei der Brücke und jage sie in die Luft – in einem von beiden versteckt sich das Power-Up. Begib dich dann zu der Wand mit dem runden, rotschwarzen Emblem. Pumpe drei Bomben auf und werfe sie gegen die Wand, um sie dreimal zurückzuschieben. Beim dritten Mal kann das Wasser nach unten fließen, und dadurch werden ein paar Stufen angehoben. Gehe diese Treppe hoch, um den Ausgang zu erreichen.

4. Abschnitt

Im letzten Abschnitt haben wir es wieder einmal mit einem Endgegner zu tun. Diesmal ist der Sewer Savage dran, ein gefährlicher Fisch, der in den Abwasserkanälen lebt und verschiedene Angriffstechniken beherrscht. Das Problem besteht bei ihm darin, daß er immer gefährlicher wird, je länger man ihn attackiert – halte dich also nicht zurück, pumpe die Bomben auf und werfe sie auf ihn. Am Anfang bist du mit ferngesteuerten Bomben ausgestattet, die du alle manuell auslösen mußt. Wenn der Fisch zum ersten Mal auftaucht, wirfst du die aufgepumpten Bomben auf seine Augen. Die großen Bomben richten mehr Schaden an und ziehen dem Fisch ein Gesundheitsherz ab. Eine kleine Bombe zieht lediglich ein halbes Herz von der Gesundheit des Fisches ab. Wenn der Fisch an ein und derselben Stelle abtaucht und wieder erscheint, mußt du darauf gefaßt sein, daß er seine lange Nase in dein Floß rammt. Bleibe in Bewegung, damit du nicht getroffen wirst, oder werfe eine Bombe in das Maul des Fisches, um der Nase den Garaus zu machen.

Wenn der Fisch abtaucht und auf der anderen Seite des Floßes wieder zum Vorschein kommt, sich aber immer noch im Wasser aufhält, solltest du dich vor der Blasenattacke hüten. Bleibe auf der Stelle stehen und trete dem Fisch mit einer Bombe in deinen Händen gegenüber. Um die Blasenattacke rasch zu beenden, wirfst du eine Bombe auf den Fisch, wenn er auftaucht.

Die letzte Attacke ist die gefährlichste: Der Fisch taucht auf derselben Seite auf wie bei der Blasenattacke, aber diesmal springt er in die Luft. Wenn dies passiert, wirbelt der Fisch herum und schleudert eine oder zwei Klingen auf dich. Sie beschädigen das Floß – versuche, dich an den Rand zu stellen, so daß vom Floß nur ein kleines Stück abgeschnitten wird. Anschließend schwappt eine Welle über das Floß – laufe mit einer Bombe gegen die Welle an, um nicht heruntergespült zu werden.

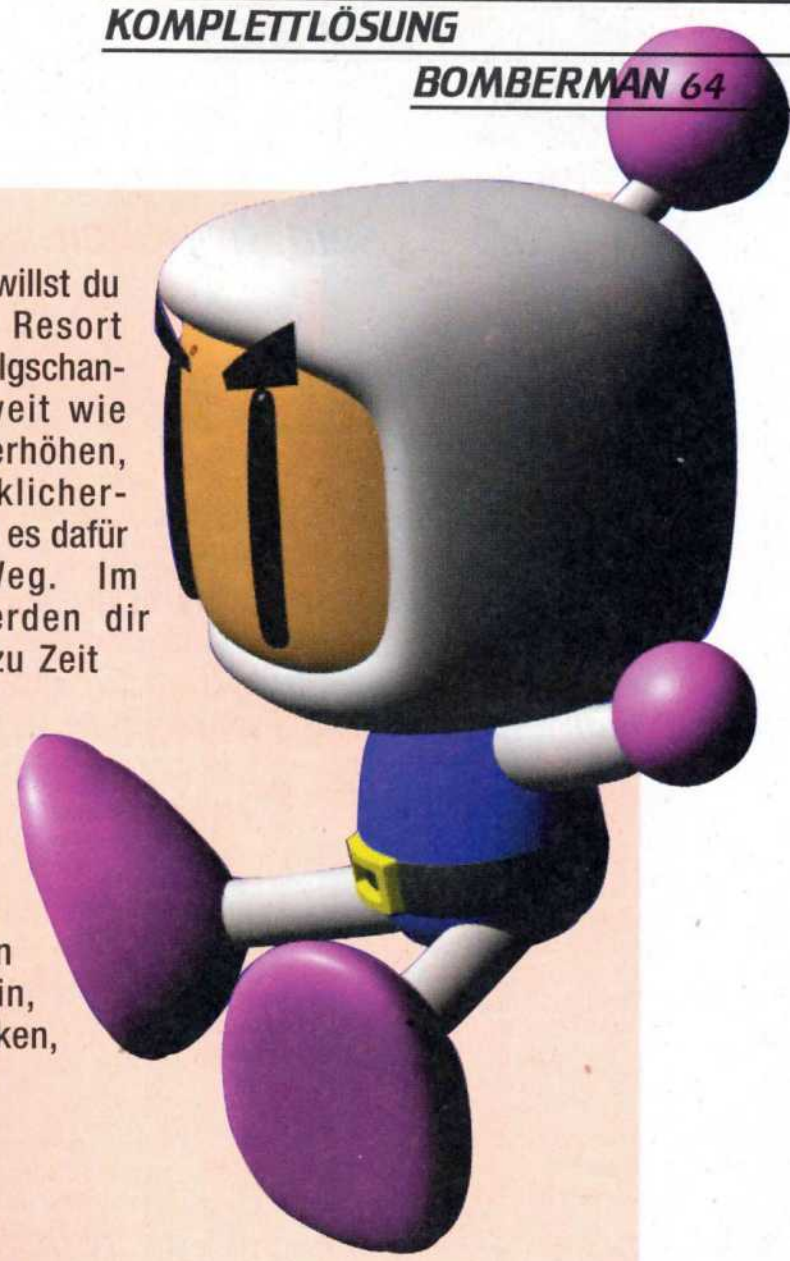
Falls es dir gelingt, diese Attacken zu überstehen und den Fisch mit dem Äquivalent zu vier großen Bomben zu treffen, hast du den Kerl besiegt und kannst Blue Resort beenden.

Extra Kampfcheat

Hartnäckig hielt sich das Gerücht, daß man die vier zusätzlichen Kampfwelten nur dann betreten kann, wenn man die japanische Version des Spiels und einen Hudson-Joystick sein eigen nennt. Das ist nicht ganz richtig, denn es ist möglich, die Extra-Levels zu aktivieren, wenn man in den Haupt-Optionenscreen geht, in dem man zwischen Adventure, Battle, Custom und Optionen wählen kann. Dort drückst du den Start-Button so schnell wie möglich, bis du ein leises Klingeln vernimmst. Dies teilt dir mit, daß der Cheat funktioniert hat. Anschließend gehst du zur Battle-Auswahl, wo du nun vier weitere Male nach rechts scrollen kannst, um die neuen Kampfwelten zu aktivieren.

Pinkfarbene Herzen

Natürlich willst du in Blue Resort deine Erfolgschancen so weit wie möglich erhöhen, und glücklicherweise gibt es dafür einen Weg. Im Level werden dir von Zeit zu Zeit pinkfarbene Schmetterlinge auffallen. Versuche, eine Bombe auf sie zu werfen. Das erfordert etwas Übung, da sich die Schmetterlinge ja in der Luft befinden – du mußt sie direkt treffen, das macht sie bewußtlos, und sie fallen in der Nähe der Bombe auf den Boden herab. Wenn die Bombe explodiert, wird ein pinkfarbenes Herz verfügbar. Sammle es ein, denn Bomberman kann damit Treffer einstecken, ohne dabei ein Leben zu verlieren.



Sound-Test

Um die Sound-Test-Option anwählen zu können, mußt du das Adventure-Game im normalen Schwierigkeitsgrad durchgespielt haben.

Den letzten Teil gibt's nächsten Monat...

Tel.: 02504 - 9330 - 0
<bis zu 6 Bestell-Hotlines>
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr
Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP
Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Adapter 220-110
Adapter NTSC/PAL 49,95
Antennenkabel 39,95
E3 Messe Video 29,95
Game Buster 99,95
Game Killer 79,95

Joyboard 99,95

Joypad versch. Farben 49,95

Joypad 305 39,95

Joypad SV362 Shark 69,95
Joypad-Verlängerung 19,95
Lenkrad V3 139,95
Lenkrad & Fußpedal & .....mit Rumble Pak 139,95
Memory Card 1MB 39,95
Memory Card 4MB 79,95
Rumble Pak 34,95
Rumble Pack mit ....Memory Card 49,95
S-VHS Kabel 29,95

Ultraracer64 69,95

N64 Konsole 259,95

Blastcorps 109,95
Bomberman 89,95
Bomberman <jap.> 139,95
Chamäleon Twist 109,95
Clayfighter 63 1/3 129,95
Cruisin USA* 89,95
Dark Rift 129,95
Dark Rift <us> 139,95

Diddy Kong Racing 89,95
Doraemon64 <jap.> 129,95
Dynamite Soccer <jp> 129,95

Extreme G 139,95

F1 Pole Position64 119,95
FIFA Soccer 64 79,95
FIFA '98 129,95
Golden Eye 007 149,95
Hexen64 129,95
Int. Superstar S. 64 129,95
Int. Superstar..... .....Soccer 3 <jap.> 139,95

Lamborghini64* 119,95
Lylat Wars 129,95

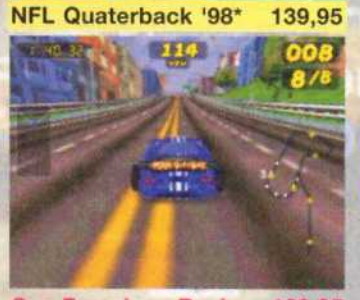
Mace - Dark Age 139,95
Madden64 129,95
Mario 64 89,95
Mario Kart 89,95

!NEU! 1998

kommt der FREAK'S SHOP ins INTERNET

Mischief Makers 89,95

Multi Racing Champ. 119,95
Nagano Olympics*98 139,95
NBA Hangtime 109,95
NFL Quaterback '98* 139,95



San Franzisco Rush 129,95

Top Gear Rally 139,95
Turok <a-uncut> 139,95
Wave Race 64 89,95
WCW Vs World Tour* 139,95

* geplante Neuheit

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Asterix & Obelix 69,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Donald Maui Mallard 89,95
Donkey Kong Country 69,95
Donkey Kong Country 2 <mit dt. Anleitung> 69,95
Donkey Kong Country 3 99,95
FIFA Soccer '96 69,95
Harvest Moon* 89,95
Monopoly <us> 89,95
Pinocchio 79,95
Puzzle Bobble 59,95
Robotrek <us> 69,95
Schlümpfe 2, Die 99,95
Star Trek N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 59,95
S. Mario All Star <a> 49,95
Tetris Attack 59,95
Toy Story 89,95

Sonderangebote

Actraiser 2 39,95
Earthworm Jim 2 49,95
FIFA Soccer..... ....<a/ohne Verp.> 39,95
M.ohawk & ....Headphone Jack 49,95
Sonic Blastman <a> 39,95
Star Trek Deep Space 49,95
S. Streetfighter 2 <jp> 49,95
Timecop 49,95
Weaponlord 49,95
Worldmaster Golf 49,95
WWF Raw & Video 49,95
S-NES Konsole & ....S. Mario All Stars <a> .....FIFA Soccer & 209,95
5 Spieler Adapter 29,95
Adapter US / PAL 29,95
RGB / Scart Kabel PAL 19,95

Wir führen auch PSX, SATURN, MEGA DRIVE, GG, GB & PC

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in Münster, Weseler Str. 54 Tel. : 0251 - 52 55 22

Endlich erhältlich: 80-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 66 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- , Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 ! +Porto

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Keine Garantie auf Kompatibilität!

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk. Lylat Wars u. F1 Pole Position zu je DM 100,- u. Mario 64 zu DM 60,- oder Tausch gegen andere N64-Spiele, alles anbieten, Tel. 035754/60741

Verkaufe Mario Kart 64 für DM 60,- und Lylat Wars + Rumble Pak für DM 90,-, Pilot W. für DM 60,-, Tel. 06172/41020, Spielanleitung + Packung vorhanden

Verkaufe Blast Corps und Hexen 64, beide 80 SFr, Käufer sollte sich in der Schweiz befinden, Tel. 033/4375558

Verkaufe Extreme G u. F1 Pole Position für je DM 90,-, meldet euch unter der Nummer 07152/24909, fragt nach Tobias

Suche Extreme G oder Star Wars SOTE gegen Bomberman 64, ruf an! Tel. 0521/762799

Tausche Star Wars SOTE gegen Extreme G, Tel. 06041/839 fragt nach Jens

Suche Briefkontakt zu N64-Besitzern wg. Austausch u. Hilfen! Bitte ab 18 Jahre! Kathrin Kutschenreiter, Wiesenstr. 11, 30880 Laatzen

Verkaufe NBA Hangtime für DM 60,-, suche außerdem Goldeneye 007, ruft an und fragt nach Thomas, Tel. 05201/10034

Verkaufe Extreme G, Bomberman 64, Lylat Wars ohne Rumble Pak, ISS 64, Diddy Kong Racing, Mittwochs 17-20 Uhr anrufen! Tel. 02551/5756

Verkaufe o. tausche Lylat Wars, Bomberman, Wayne Gretzky 3D Hockey usw., suche Goldeneye, Multi Racing u. andere. Tel. 038327/80413

Ich suche Nintendo 64- und Game Boy-Spiele zu günstigen Preisen, Tel. 040/7458659

Verkaufe/tausche Turok, Mario 64, Blast Corps, NBA Hangtime und Wave Race 64, alles dt., Preise nach Vereinbarung, Tel. 08124/7224 verlangt Peter

Verk. für N64 Bomberman 64 DM 80,-, Versandkosten übernehme ich! Tel. 030/5458263 ab 18 Uhr, fragt nach Thomas

Suche Goldeneye 007 zum Kaufen oder Tauschen! Habe 8 Topspiele! Welche? Dazu müßtet ihr euch schon bei mir melden, Tel. 02246/18143

Suche alle möglichen N64-Spiele. Meldet euch unter Tel. 06235/98918 fragt nach Sabry

Tausche N64-Spiele. Habe zu bieten: Clayfighter, Mario Kart, FIFA 64, Diddy Kong Racing, Wave Race, suche besonders Mario 64 Tel. 03581/850071

Verkaufe NBA Hangtime, WG 3D Hockey, FIFA 64 und Turok DH /dt.) zu sehr günstigen Preisen, Tel. 035451/90731. Ruft an, von 14 bis 18 Uhr

Verk. o. tausche WG 3D Hockey u. SF Rush gegen ISS o. Lamborghini o. WM98 o. verkaufe sie um je ÖS 900,-, Tel. 0043/3352/32711, Gregor ab 15 Uhr

Suche N64 mit Spiel und Controllern, tausche auch gegen neuen PSX mit 2 Controllern + 1 Memory Card + 2 Spiele, Tel. 03998/222916 Denny, ab 15 Uhr

Verk. für N64 Mario + Mario Kart je DM 60,- + Clayfighter DM 120,- + US/JP Adapter DM 30,-, Tel. 07054/397 jeden Tag außer Mittwoch ab 19 Uhr, Steven

Verkaufe Starfox (jp) DM 70,-, Turok (us) DM 80,-, Shadows otE (US) DM 70,-, Mario K. US DM 80,-, Blast C. (US) DM 80,-, Mario 64 (jp) DM 50,-, Wayne DM 70,-, Tel. 089/57969370 AB

Suche Star Wars SOTE, Tel. 04141/66420 ab 14 Uhr, Stefan

Verkaufe + tausche N64-Spiele (US) z.B. Wave Race, Killer Instinct, Mario Kart, ISS64 (PAL), Starfox, Mace, Tel. 02772/957480 ab 15 Uhr, Steven Fischer

N64-Spiele: US Turok DM 100,-, Starfox DM 60,-, Dt. Wave Race DM 60,-, Extreme G DM 100,-, ISS DM 100,-, Top Gear Rally DM 120,-, alles mit Packung + Anl., Oliver Schnell, Hauptstr. 38, 89195 Staig

Verkaufe FIFA 98 auf N64 (brandneu) für nur DM 125,-, ruft ab 15 Uhr bei Benny an! Tel. 0271/88702

Verkaufe Bomberman 64 DM 65,-, Extreme G DM 95,-, Blast Corps DM 75,-, Int. Superstar Soccer DM 90,-, suche immer neue Spiele, Tel. 05451/49634 Karsten

Verk. bzw. tausche FIFA 64 für N64, außerdem suche ich Karl Heinz Rummenigge Manager für SNES, Tel. 0261/61060 fragt nach Daniel

Tausche FIFA 64 gegen Turok, Lylat Wars, Wave Race, Blast Corps oder gegen ISS oder verkaufe es für DM 100,-, Tel. 02391/50508 ab 17 Uhr, Marc oder Christian

Tausche Mario Kart 64 gegen Pilotwings 64 oder Bomberman 64, Tel. 0681/5896708 fragt nach Maik

Verkaufe Wayne Gretzky 3D Hockey + Mario Kart zus. DM 160,-, tausche Bomberman gegen 007 oder Hangtime, Tel. 02381/85599 Maris, ab 16 Uhr

Verkaufe/tausche Star Wars SOTE, Pilotwings, Wave Race, Mario Kart, Extreme G, Lylat Wars, Tel/Fax 0871/40362, schnell zugreifen!

Verkaufe für N64 Blast Corps für DM 80,-, Wave Race für DM 60,- und Pilotwings für DM 60,-, alle Spiele in neuwertigem Zustand, Tel. 08571/5527

Verk. Mario Kart 64 u. Lylat Wars m. Rumble Pak (m. Anleitung u. Verp. DM 50,- u. DM 70,-) Gamebuster (fast neu) DM 60,-, Dennis Guardian, Tel. 02331/334160

Verkaufe Mario 64, Diddy Kong Racing, Lylat Wars, NFL Quarterback Club 98, Wave Race ab DM 59,-, tausche gegen GoldenEye, Tel. 06133/2533

Verkaufe PW 64 DM 45,-, tausche auch, verkaufe auch GB-Spiele, z.B. NBA All Star, Robin Hood, Ducktales 1, Tetris, Spiderman usw., für nur DM 20,-, Tel. 07621/76847

Verkaufe oder tausche FIFA 64 gegen Top Gear Rally oder Automobil Lamborghini. Bitte ruft an. Tel. 05327/1512 fragt nach Maik

Verkaufe N64-Spiele, suche 007 o. Diddy Kong Racing o. NFL Quarterback 98, tausche auch, Tel. 08232/730819

Suche N64-Spiele und Zubehör. Alles anbieten. Bitte ruft an! Ab 19.30 Uhr. Fragt nach klein Schalke! Tel. 05259/681 Neuenheerse

Tausche Int. Superstar Soccer 64 gegen Diddy Kong Racing und tausche Lylat Wars ohne Rumble Pak gegen Extreme G, Marco Rose, Hornstaderstr. 28, 78343 Gaienhofen 2

Suche GoldenEye 007 und Extreme G für das N64, schreibt an Michael Schneider, Untere Trift 12, 32683 Barntrup, Tel. 05263/3563

Suche alles, was es an N64-Spielen gibt, egal was! Ruft an. Tel. 05136/874473 ab 18 Uhr, fragt nach Sven

Tausche GoldenEye – Lylat Wars, verkaufe Mischief Makers DM 70,-, SNES: Illusion of Time DM 30,-, Soccer Deluxe DM 40,-, Arkanoid DM 40,-, Donkey Kong 1 DM 30,-, Tel. 03521/454619 nach 15 Uhr, Roland

Hey N-Zone-Freaks, suche dringend N64-Spiele, ruft bitte an, Tel. 05136/85355 ab 17 Uhr, Kai

Suche günstige N64-Spiele PAL-Version, Telefon 0681/893021 Jens

Suche Madden 64, Nagano Winter Games, SNES: FIFA 98, Aladdin, Superman, James Bond 007, Tel. 030/4128173 od. 0177/4011842

Verkaufe/tausche Lylat Wars DM 120,-, Mario Kart DM 80,-, FIFA 64 DM 90,- oder gegen Extreme G und andere Spiele, ruft an unter Tel. 03632/701079, fragt nach Thomas

Verkaufe/tausche Lylat Wars, Super Mario und Pilotwings, suche GoldenEye, FIFA 98 und andere, Tel. 07164/6841 Patrick

Suche Turok, tausche ISS, wer interessiert ist, soll anrufen, Tel. 05401/40908

Tausche Automobili Lamborghini gegen Top Gear Rally, Tel. 05132/55305 fragt nach Kay, Pal-Version, Top-Zustand

Achtung! Suche (fast) alles (Konsolen + komplette Sammlungen + Zubehör) f. N64, SNES, GB, Sony PSX usw., suche dringend GoldenEye, Tel. 0641/970424

Kaufe N64-Games DM 70,-, SNES-Games DM 15,-, Game Boy-Spiele DM 10,-, PlayStation DM 40,-, Tel. 02206/82110. Habe auch Tauschmaterial!

Tausche Blast Corps und Wave Race 64 zusammen gegen GoldenEye 007 oder einzeln gegen andere N64-Spiele, Tel. 02594/84698 fragt nach Matthäus

N64 Import-Spiele (USA): Extreme G DM 130,-, Dark Rift DM 120,-, Shadows of the Empire DM 80,-, Nachnahme möglich (Preise inkl. aller Gebühren), Tel. 02622/7823

Tausche N64, 4 Spiele, 2 Controller gegen Sony PlayStation mit Spielen oder verkaufe auch für DM 450,- (neu DM 900,-), Andre Thielemann, Schloßstr. 1, 45899 Gelsenkirchen

Verkaufe oder tausche folgende N64-Spiele (1A Zustand): Blast Corps, Wave Race 64, Mario Kart 64, Tel. 05223/43552, nach Torsten fragen

Verkaufe Blast Corps, Lylat Wars, Star Wars SOTE für je DM 90,- und Mario Kart für DM 60,-, suche Lufia (SNES), würde auch tauschen, Tel. 035774/30803 Rene

Tausche Turok dt. mit Originalverpackung und Anleitung gegen NBA Hangtime dt., Tel. 030/8922666, Fax 6036646 fragt nach Dorian

Suche Nintendo 64 mit Spielen sowie Game Boy, SNES, PSX, NES mit Spielesammlung, Spiele auch einzeln, sowie dringend Kolibri für 32X gesucht, Tel. 05543/592

Verk. M. Kart DM 70,-, Lylat Wars DM 100,-, Wave Race Mario 64 DM 65,-, 007 DM 130,-, Turok DM 85,-, alle PAL, suche SOTE, Extreme G, Blast Corps, Pilotwings 64, Tel. 03334/357317

Tausche Star Wars gegen Turok, Tel. 07121/68849 Manuel, tausche Star Wars auch gegen GoldenEye 007

Verkaufe Mario 64 und Wave Race 64 für satte DM 140,-, inklusive Hülle und Anleitung, VHB, Tel. 0221/664758

Verkaufe Turok, Blast Corps, Mario Kart, Wave Race, Dark Rift, Lylat Wars für je DM 50,-, Tel. 0211/403853 ab 18 Uhr, n. Sebastian fragen

Tausche Turok mit Anleitung gegen Extreme G oder Lylat Wars, Tel. 030/4146254 Christopher

Suche Top Gear Rally PAL, tausche auch mit Blast Corps PAL, Angebot gilt für länger, Tel. 05371/12133 fragt nach Andreas

Verkaufe Extreme G für DM 120,- oder tausche gegen ISS, Tel. 033741/72510 fragt nach Joern

Tausche FIFA 64 oder Star Wars gegen Turok, Tel. 08442/953046

Verkaufe Blast Corps für DM 65,-, ISS 64 für DM 70,-, Lylat Wars für DM 65,- (ohne Rumble Pak), tausche auch gegen Extreme G oder MRC, Tel. 08639/708529 nach Andy fragen

GoldenEye 007! PAL Version, neu m. deutscher Anleitung f. lockere DM 200,- zzgl. DM 10,- Versk. + NNGeb. z. verkaufen, Tel. 02421/87386 Marco

Verk. Mario DM 55,-, Wave Race DM 69,-, Star Wars DM 79,-, Extreme G DM 89,-, kaufe Chameleon Twist u. Top Gear Rally, Tel. 08847/6143

Tausche ISS 64 + DM 20,- gegen NFL Quarterback 98, Thomas Bath, John-Sieg-Str. 24, 10365 Berlin

Verkaufe FIFA 64 + Dark Rift US + F1 Pole Position + Mario Kart 64 + USA Adapter für VB DM 80,- pro St., Tel. 05153/1351 ab 15 Uhr

Verkaufe Star Wars und Turok für je DM 99,-, Tel. 07161/28721

Tausche FIFA 64 gegen ISS 64 oder verkaufe für DM 50,-, Tel. 08341/40938 frage nach Ferdi

Kaufe Turok UK für DM 70,- oder tausche gegen Lylat Wars PAL ohne Rumble Pak, Tel. 02366/87716

Verkaufe/tausche Wave Race gegen Extreme G mit Beschreibung und Verpackung, Tel. 06226/41203 jeden Tag zwischen 17 Uhr u. 19 Uhr, Christian

Tausche Blast Corps gegen Mario Kart, Wave Race, NBA Hangtime oder Wayne Gretzky, Tel. 06147/93239

RUBRIKEN

KLEINANZEIGEN

Tausche Lylat Wars ohne Rumble Pak gegen Pilotwings oder GoldenEye 007, Tel. 07841/25643 Denny

Verkaufe Wave Race 64 und S. Mario 64 zusammen für DM 100,-, Tel. 034381/42957 ab 15 Uhr, Denis

Tausche Super Mario 64 gegen Int. Superstar Soccer 64, Tel. 07628/2152, fragt nach Felix

Suche Lylat Wars für DM 90,- oder tausche gegen andere Spiele! Tel. 0951/602533 Sven

Tausche Turok gegen Pilotwings oder Multi Racing Championship, fragt nach Fabian, Tel. 04403/5106

Tausche ISS 64 oder FIFA 64 gegen GoldenEye 007 oder verkaufe ISS 64 für DM 100,- und FIFA für DM 75,-, ruft an, Tel. 09382/90480, fragt nach Stefan

Verk. NFL Quarterback Club 98 DM 100,-, sowie Mat Catz Lenkrad (neu mit Rumble Effekt) DM 110,-, zus. DM 200,-, Tel. 09355/90255 zw. 18 u. 19 Uhr, Andi

Verkaufe Turok DM 80,- mit Verp. und Anleitung, fragt nach Peter oder Katharina, Tel. 0201/595299, Brunhildenstr. 49, 45307 Essen

SUPER NINTENDO

SNES Konsole mit 4 Spielen, 2 Controllern, Super Game Boy, Game Boy-Spiel und Tragekoffer für nur DM 295,-, call now! Tel. 06022/71147 Tobias

Verkaufe SNES mit 2 Controllern + 11 Spiele + Super Game Boy für DM 850,-, bitte schreibt an Enrico Zimmer, Feuerbacher Talstr. 34, 70469 Stuttgart

Suche Adapter, mit dem man die deutschen SNES-Spiele am amerikanischen SNES spielen kann. Tel. 09682/1730 fragt nach Patrick

Verkaufe Illusion of Time ohne Spieleberater DM 20,-, Terranigma DM 60,-, 5 Spieler-Adapter DM 15,-, Saarburg, Tel. 06581/5509 fragt nach Benjamin

Suche Neuheiten (z.B. GoldenEye, Harvest Moon u. a.) f. SNES, N64, PSX, GB usw., kaufe auch kompl. Sammlungen + Konsolen, Tel. 0641/970424 Kirsten

Verk. 5 SNES-Spiele, zusammen oder auch getrennt (z. B. Super Mario All Stars u. Tetrisspiele), Tel. 08363/8647 fragt nach Andrea

Verk. SNES mit 10 Spielen + 2 Contr. für DM 500,-, z. B Super Street Fighter 2, Donkey Kong Land 1 + 2 usw., Tel. 039207/80704 Florian, 39326 Colbitz

Verk. SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 9 Spiele (DKC 1 + 2 + 3, MW 1 + 2 u. a.) für DM 500,-, verk. Game Boy + 8 Spiele (Tetris, Super Mario u. a.) DM 150,-, alles mit Anl., Tel. 02161/570770

Suche Mystic Quest SNES, zahle bis zu DM 60,-, ab 15 Uhr bin ich erreichbar, Tel. 05223/44350

Verkaufe SNES mit 5 Spielen und 1 Controller (andere defekt) (Donkey Kong, FIFA Soccer, Batman usw.) DM 150,-, Tel. 06203/63606

Verk. Plok, Barts Nightmare f. je DM 60,-, Star Trek DSN (neu) f. DM 80,-, Road Runner, Asterix, James Pond, Hulk je DM 50,-, Tel. 07544/73297 Markdorf, verlangt Edi

Verk. SNES mit 2 Controllern und 8 Spielen, darunter Donkey Kong Country 2 u. 3, Tel. 02251/72188 fragt nach Rainer

Verkaufe SNES mit 3 Controllern und 2 Spielen: Soccer Shootout und Super Mario World, Tel. 02594/84698, verkaufe auch einzeln, zusammen DM 250,-

Verk. fast neues SNES mit 2 Pads, 2 Spiele: Donkey Kong 3, Mario Kart + Super Game Boy, Tel. 02381/74492 DM 200,-

Verkaufe Super NES mit einem Pad + S. Game Boy + Paperboy 2 + Zelda 3 für DM 90,-, Tel. 02191/23369 Christian Hoffmann

Verk. SNES mit 6 Spielen, 2 Mega Pads und einem normalen Pad, alles für DM 200,-, Einzelkauf möglich, Tel. 04151/6613 fragt nach Nils

Suche Fighting-Spiele aller Art für SNES und Mega Drive 2, Tel. 07641/47182, Mo-So ab 17 Uhr, fragt nach Dirk

Verkaufe Super Nintendo, Handel möglich, Tel. 06452/4356 ab 19-22 Uhr erreichbar

Verk. SNES mit 2 Controllern + 3 Spiele (ISS Deluxe, Mario All Stars, World Class Soccer) für DM 220,-, Tel. 02041/20410 Bottrop

Suche Final Fantasy III, Tel. 0471/302576 Simon

Verkaufe SNES mit 2 Controllern, Super Game Boy, mit 3 SNES-Spielen und 13 GB-Spielen für DM 500,-, S.Abhol., Tel. 09721/41221 ab 14.30 Uhr, Fabi

GAME BOY

Verkaufe GB-Spiele: Tim in Tibet für DM 45,- und Donkey Kong für DM 40,-, Tel. 07129/2140 fragt nach Sascha

Kaufe verschiedene Game Boy-Spiele, verkaufe selbst auch welche, kaufe auch einen N64 mit Spielen, Tel. 0201/262638 Jan

Verk. Game Boy Special Edition mit Box und Hyperboy und 2 Spiele mit Verpackung, VHB DM 100,-, Tel. 07127/21364, 72654 Neckartenzlingen, erreichbar bis 19 Uhr, dringend!

Verkaufe Game Boy Pocket mit 5 Spielen: Super Mario, Kevin allein zu Haus, Killertomaten, Tetris, True Lies für nur DM 163,-, Tel. 05653/672 Fragt nach Nils

Verkaufe 2 GB für je DM 40,-, beide zusammen für DM 70,-, ruft an Tel. 0511/691261

Verkaufe Game Boy BASIC mit 2 Spielen, Super Mario Land II + Zelda für DM 150,-, Eric Clarf, Tel. 039297/21448

CLUBS

N64 Club: Mtl. Heft, Joypad n. 6 Mon., Cheat-Service, Infos g. frank. Rückumschlag bei Andreas Zischler, Angerhöhe 5, 95497 Goldkronach

SONSTIGES

Suche Final Fantasy 2 u. 3 mit Schachtel, Anleitung und Karten für GB und SNES. Zahle je Spiel DM 150,-, Alexander Erlinger, Löwengasse 49/6, A 1030 Wien, Tel. A 01/7137189

Suche Virtual Boy-Spiele (Mario Clash, Wario und andere). Angebote und Preis an Elmar Münsch, Magnusweg 8, 87764 Legau

N64 Cheatheft, Cheats & Codes zu ca. 35 N64-Spielen, Vorkasse nur DM 10,-, D. Szczygiel, Kl.-v.-Diepold Str. 16, 26721 Emden

Stop! Suche (fast) alles (Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör) f. N64, SNES, NES, GB, Sony PSX, bitte meldet euch unter Tel. 0641/970424

Verkaufe NES mit 11 Spielen für DM 50,-, mit 4 Controllern und dem Adapter dazu, Tel. 04162/911168, gut erhalten, bin bereit zu handeln

Verkaufe Saturn + 15 Spiele + Analog + Gun + Action Replay für DM 400,-, Tel. 05153/1351 ab 15 Uhr

Suche gut erhaltene und vollständige Erstausgabe von N-Zone (6/97), Preissache am Telefon, Tel. 05403/2428 Stephan

Tausche GB mit 5 Spielen. Netzteil u. GB-Porta u. Sega MD 2 mit 5 Spielen gegen Sony PlayStation, Tel. 0356007483 Jens verlangen

01/98 12/97 11/97

JETZT BESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 11/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 12/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 01/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Diesmal ein kleiner Hilferuf und auch ein Tip an alle, die gerne für ihre abgedruckten Lesertips das entsprechende Honorar bekommen wollen. Bitte schreibt nicht nur die Bankverbindung auf euren Brief, sondern möglichst auch die Adresse. So können wir völlig problemlos an euch überweisen. Zur Not geht es auch ohne Bankverbindung – nur die Adresse brauchen wir wirklich ganz dringend! Hannes Spinell z. B. sollte sich bitte bei uns melden, da wir leider keine Anschrift von ihm haben!
Danke im voraus und viel Vergnügen mit den Lesertips

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:
Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

TOP GEAR RALLY (D)

Beachball-Auto leichter Weg
In Ausgabe 12/97 teilten wir euch mit, daß man bei Top Gear Rally nach dem vierten Jahr das Bonusauto „Beachball“ erhalten kann. Markus Klitz hat aber noch einen einfacheren Weg herausgefunden:
Man muß im Championship-Modus auf die Fahrzeugauswahl gehen. Nun den von uns erwähnten Cheat eingeben (A, links, links, C unten, A, rechts, Z), falls ihr den Typ CE-Wagen noch nicht habt. Nun auf den CE gehen und dann den Cheat noch einmal eingeben. Jetzt mit der B-Taste, ohne etwas zu verändern, zurück zum Wagen und den Cheat noch einmal eingeben. Nun sollte beim erneuten Anwählen der Beachball-Wagen zur Verfügung stehen.

Markus Klitz

Aerofighters Assault (US)

Bonus Levels
Air Docking: Dazu braucht man einen besonders hohen Score in Tokio und Pacific (z. B. mit 2 Millionen)
Shuttle Defense: Alle Levels vor dem Desert-Level sehr schnell beenden. Wenn also bei deiner Ankunft die Sonne untergeht, so ist es schon zu spät.
Goliath Defense: Die ersten beiden Bonus-Levels beenden.
Space: Alle Bonus-Levels vor dem Ice Cave-Level beenden.

Carsten Spöring

Herzlichen Dank! Adolphs, Clemens - Amberge, Andre - Anderes, Hannes - Ante, Blaic - Arndt, Desiree - Aslani, Aron - Aslani, Valbon - Bareiner, Hans-Peter - Bauer, Peter - Becker, Benjamin - Bednarczyk - Bernhard, Sven - Bittersmann, Christian - Bondzio, Barbara - Dammer, Daniel - Eiblmeier, Thomas - Feil, Mario - Fink, Alexander - Flade, Pierre - Friedrich, Frank - Gerber, Christian - Ghafoori, Schahab - Grandpierre, Andreas - Herbst, Florian - Holert, Maik - Jesser, Michael - Jung, Tobias - Karcimirow, Andre - Keidel, Mario - Kett, Daniel - Klement, Ricardo - Klepker, Kai - Klitz, Markus - Klucznik, Arthur - Knaub, Paul - Koschitzki, Lukas - Kreis, Tobias - Krien, Friedrich - Lomb, Michael - Mattersberger, Mario - Meyer, Sebastian - Mrozek, Alexander - Nachtsheim, Mark - Otto, Florian - Otto, Sebastian - Pilath, Tom - Prehn, Norman - Prenner, Kai - Reetz, Rene - Reifschneider, Philipp - Rückoldt, Nils Ole - Sachweh, Dennis - Sachweh, Robin - Scartor, Timo - Schlüter, Daniel - Schofer, Steffen - Schriewerzmann, Peter - Schwendener, Florian - Seifert, Hendrik - Selbach, David - Sinneweber, Marc - Smetz, Michael - Spöring, Carsten - Sprung, Matthias - Stein, Andre - Straub, Christopher - Szymansiki, Piotr - Venzke, Johannes - Veskovic, Sascha - Viehweger, Nico - Wachsen, Klaus - Waurzyniak, Sven - Weber, Stefan - Wenke, Patrick - Westendorf, Benjamin - Williams, Marc - Winkhardt, F. - Zeller, Christian

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Postergestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;
Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203-30511-555
Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Videospiele Kraschl und Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum _____ Unterschrift _____

Name _____

Anschrift _____

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

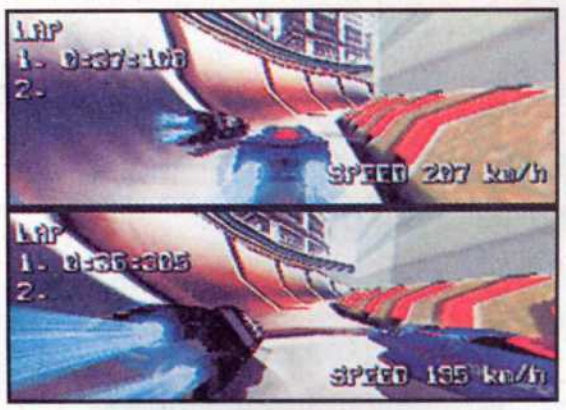
SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 18 05-22 51-55	Mo.-So. 16°°-18°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.2.98 am Kiosk

AERO GAUGE



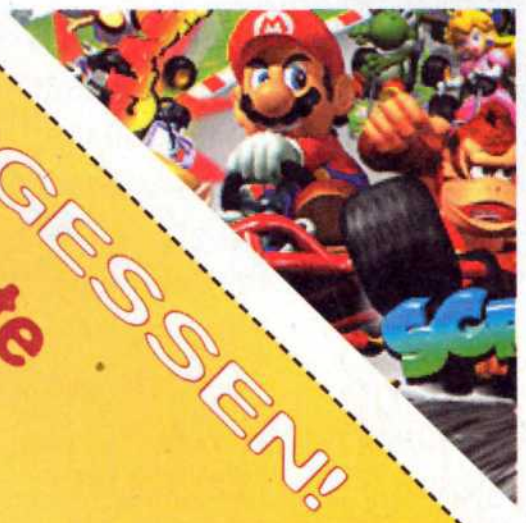
Ernstzunehmende Konkurrenz für Extreme G und F-Zero X befindet sich im Anflug auf das Nintendo 64. Ob die fertiggestellte Version die Hoffnungen erfüllen kann, die aufgrund der während der Space World '97 gezeigten Alpha-Version geweckt wurden, verrät unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe.

GOEMON

Action-Adventure-Freunde aufgepaßt! Nachdem Zelda wohl erst im Herbst diesen Jahres in Deutschland erscheinen wird, liegen alle Hoffnungen auf Konamis Goemon und Holy Magic Century Eltale von THQ. Wir unterziehen die PAL-Version von Konamis mystischem Ninja einem ersten Vorabtest.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Komplettlösung: Bomberman 64, Chameleon Twist u.v.a.*
- *Im Test: Fighters Destiny von Imagineer*
- *Im Test: NHL Breakaway von Acclaim*
- *Im Test: Snowboard Kids von Nintendo*
- *Importtest: Augusta Masters '98*
- *Importtest: Robotron 64*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 25.2.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Theo Kranz

Theo Kranz (45) ist Inhaber des gleichnamigen Versandhandels in Würzburg.

1 Was spielen Sie im Augenblick?
Zur Zeit spiele ich Diddy Kong Racing und FIFA 98: Die WM-Qualifikation.

2.Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Toll finde ich bei Diddy Kong Racing, daß das Spiel erst im Abenteuer-Modus erforscht werden muß; das gab es bisher in noch keinem anderen Rennspiel. Beeindruckend finde ich vor allem, daß so viele Strecken sowie drei verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung stehen; das macht das Spielgeschehen wesentlich interessanter. Die intelligent agierenden Computergegner sind noch besser in Szene gesetzt worden als bei Mario Kart 64. Geschwindigkeit und Steuerung sind erstklassig.
FIFA 98 ist nach der enttäuschenden Vorgängerversion endlich wieder ein großer Wurf von Electronic Arts im Sportbereich. Das Spiel ist so fesselnd, daß man nicht so schnell davon loskommt. Hervorragend ist die Tatsache, daß auch ein Bundesliga-Modus integriert wurde, und der perfekte Realismus dieses Spiels.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Als erstes fallen mir hier Zelda 1, 2 und 3 ein. Die ersten 2 sind noch für die NES-Konsole. Zu den Klassikern zähle ich natürlich auch die Super Mario-Reihe sowie Int. Superstar Soccer für das N64. Diese Spiele sind einfach genial gut und werden nie langweilig.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Die hervorragenden 3D-Fähigkeiten und die guten Controller mit Analog-Sticks.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Am sehnlichsten erwarte ich Zelda für das N64. Außerdem warte ich auf eine Umsetzung von NHL 98 von EA.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Space Panic auf Colecovision. Das spiele ich heute noch.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Am liebste spiele ich Sportspiele, am besten mit einigen Mitspielern. Hierzu zähle ich auch Rennspiele. Gute Sportgames kann man immer wieder spielen, sie werden nie langweilig und man kann sie auch mal zwischendurch zocken.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
FIFA 98 und Int. Superstar Soccer 64. Das sind zwei Fußballspiele, die neue Maßstäbe gesetzt haben.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich freue mich schon jetzt auf die tolle Software, die dieses Jahr auf den Markt kommt. Ich kann nur empfehlen, Toptitel rechtzeitig vorzubestellen, da es hier auch in diesem Jahr sicher wieder zu Lieferengpässen kommen wird.

Sammelkarte 27

Tips & Tricks — N-ZONE

Yoshi's Story

WORUM GEHT'S?

Yoshi's Story ist ein putziges 2D-Jump&Run, dessen Spielprinzip auf dem überaus erfolgreichen SNES-Vorgänger Yoshi's Island basiert. Das Ziel des Spieles besteht darin, in jedem der 24 Level genau 30 Früchte zu sammeln. Dabei kann man herumeilende Gegner verschlucken und in Eier verwandeln, die man anschließend als Wurfgeschoß benutzen kann.

ALLGEMEINE TIPS

Da bislang noch keine Cheats und Geheimnisse bekannt wurden, liefern wir euch hier einige allgemeine Hilfestellungen, die uns beim ersten Durchspielen der sechs Welten auffielen.

SCHNUPPERN

Wenn man die R-Taste benutzt und in das Geschehen hineinzoomt, bekommt man nicht nur um einen grafischen Gag zu sehen, sondern dies ist auch auch eine sinnvolle Tätigkeit – durch das Schnuppern können nämlich bislang versteckte Früchte aus dem Hintergrund auftauchen.

FRUCHT-BLASEN

Früchte, die in Seifenblasen eingesperrt sind, kann man durch ein Eigeschoß befreien. Sollten mehrere Blasen in näherer Umgebung verteilt sein, dann lohnt es sich, diese möglichst nah zueinander zu schubsen und genau in die Mitte zwischen die Blasen zu schießen. Dadurch kann man nämlich mit einem einzigen Schuß bis zu vier Früchte auf einmal befreien, was enorme Bonus-Punkte einbringt.

SCHLANGENFLUG

Der Flug auf den bunten Schlangen gehört zu den schwierigsten Kunststücken, da diese sich nur beschränkt steuern lassen. Springt man auf ihren Rücken, so ändern sie ihre Flugrichtung und fliegen nach schräg oben oder schräg unten weiter. Es empfiehlt sich übrigens, immer erst dann zu springen, wenn man schon fast am Ende der Schlange steht, da man sonst zu wenig Platz zum Landen hat.

WOLKEN-ENDGEGNER

Der Wolkenendgegner läßt sich einfacher besiegen, als man zunächst glaubt. Man muß ihm schlicht und einfach mit der Zunge die Luft entziehen, wodurch er ziemlich schnell zusammenschrumpft.

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Springen
- Zunge ausfahren
- Spiel anhalten
- Ei abschießen
- ohne Bedeutung
- L: Rahmen ausschalten
- R: Zoomen/schnuppern

Sammelkarte 26

Tips & Tricks — N-ZONE

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Eine perfekte Ballbeherrschung ist das A und O bei FIFA 98. Wir verraten euch einige weitere nützliche Tricks, die euch zusammen mit den Tips der letzten Ausgaben zu echten Ballkünstlern werden lassen dürften.

1. SCHNELLE PÄSSE

Schnelle Pässe machen es dem Gegner schwer, da er dich so kaum erwischen kann. Drücke dazu A, während der Ball im Anflug ist. Flinke Schüsse (drücke hierzu B) machen dem Torwart Schwierigkeiten.

2. TÄUSCHUNGS-MANÖVER

Es gibt im Spiel eine ganze Reihe von Spezial-Schritten und Täuschungsmanövern. Wenn du R oder Z gedrückt hältst und eine der anderen Tasten betätigst, kannst du sie aktivieren. Wenn du das gleiche machst und dazu A oder B zweimal drückst, wird es noch interessanter.

3. BOGENLAMPE

Mit einer Bogenlampe kannst du den Gegenspieler überraschen. Halte dazu R oder Z und drücke C unten.

4. TACKLE AUSWEICHEN

Einem drohenden Tackle kannst du ausweichen, indem du C rechts drückst.

5. GEGNER AUSTRICKSEN

Extrem eng deckende Gegner kannst du zum Narren halten, wenn du den Ball zwischen Deinen Beinen durchrollen läßt. Drücke dazu schnell R oder Z, nachdem du einen Paß gegeben hast und dieser angekommen ist. Der Spieler wird sich überraschend drehen, wenn der Paß richtig ankommt.

6. ABTAUCHEN

Tauche ab und versuche die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters auf dich zu lenken. Drücke einfach zweimal C rechts.

7. TORWART LÄSST BALL FALLEN

Drücke C rechts, damit der Torwart den Ball fallen läßt, den er in den Händen hält. Nun kannst du angeben und ihn als Feldspieler einsetzen.

8. EFFET-SCHÜSSE

Frei- und Eckstöße mit Effet erreichst du, indem du die R- und die Z-Taste beim Schuß drückst.

Sammelkarte 29

Tips & Tricks — N-ZONE

Wayne Gretzky's Hockey '98

WORUM GEHT'S?

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 ist eine arcade-orientierte Eishockey-Simulation mit allen echten Spielern und Teams der berühmten NHL-Liga. Ob drei gegen drei, vier gegen vier oder fünf gegen fünf – in diesem grafisch hübschen Titel ist alles möglich!

Alte Teams

Ein paar ältere Teams (Hartford, Minnesota, Quebec und Winnipeg) verstecken sich in WG 3D H 98, können aber ganz leicht aktiviert werden. Einfach im Optionen-Menü die L-Taste gedrückt halten und die folgende Kombination mit den gelben C-Tasten eingeben: rechts, links, links, rechts, links, links, rechts, links, links.

Debug-Modus

Wie schon im „alten" Wayne Gretzky kann man auch hier einige Dinge an den Spielern verändern. Dazu muß man das zugehörige Menü erst einmal aktivieren. Gehe also ins Optionen-Menü und drücke C unten + R-Taste, C links + R-Taste oder C oben + R-Taste. Nun sollte unten am Bildschirm eine 16-stellige Nummer erscheinen, bei der du die ersten sechs Zahlen verändern kannst. Dazu benutzt du C unten + R-Taste für die Kopfgröße, C links + R-Taste für die Körperbreite und C oben + R-Taste für die Größe.
001000: Kleine Spieler, kleiner Sprecher
000100: Große Spieler, großer Sprecher
000001: Gestreckte Spieler, großer Sprecher
110110: Große Spieler, kleine Köpfe, großer Sprecher
Probiert einfach ein paar Kombinationen durch, und ihr werdet immer wieder ein anderes Aussehen zusammenstellen können.

Steuerung (Offensiv/Defensiv):

- Steuern in die entsprechende Richtung
- A: Schießen/Kneel
- B: Passen/Stehlen
- Z: Schießen/ohne Bedeutung
- L: Ohne Bedeutung
- R: Spieler umschalten
- Steuern in die entsprechende Richtung
- Spiel anhalten
- Ohne Bedeutung/Hook
- Ohne Bedeutung/Trip
- Ohne Bedeutung/Check
- Turbo/Turbo

Sammelkarte 28

Tips & Tricks — N-ZONE

San Francisco Rush

WORUM GEHT'S?

Während Autorennspiele üblicherweise auf speziellen Rennstrecken abgehalten werden, darf man in San Francisco Rush auf 24 verschiedenen Pisten mitten durch die City düsen. Spektakuläre Sprünge, Frontalzusammenstöße mit Gegenverkehr und Orientierungslosigkeit im Stadtzentrum stehen auf der Tagesordnung.

BEI DER FAHRZEUGAUSWAHL:

Reifen hinten ändern: C rechts halten, dazu dann C links drücken, loslassen, C links halten, dazu dann C rechts drücken.

Reifen vorne ändern: C links halten, dazu dann C rechts drücken, loslassen, C rechts halten, dazu dann C links drücken.

Nebelfarbe ändern: Z halten und dann C unten, C unten, C unten drücken.

Autos zu Minen machen: C rechts, C rechts, Z, C unten, C oben, Z, C links, C links

IM SETUP-SCREEN

Schwerkraft verändern: Z halten, oben, unten. Dann Z loslassen und oben, unten, oben, unten drücken.

Zeit abschalten: Z halten, dazu C unten und dann C oben, Z weiter halten und dazu C oben und C unten drücken.

Kollisionen abschalten: Links, rechts halten und C rechts, loslassen, C oben, C links, C unten, Z.

Kein Wegverlust bei Unfall: Z halten und C links, C rechts, C rechts, C links drücken.

SPEZIALWAGEN

Bei der Fahrzeugauswahl C oben gedrückt halten und dann viermal Z betätigen. So bekommt man ein brennendes bzw. ausgebranntes Fahrzeug, dessen Aussehen man durch das Wiederholen des Codes verändern kann.

LINKS IST RECHTS

Im Optionsbildschirm auf „Mirror" (muß man sich leider erst erspielen) gehen und alle vier C-Tasten gedrückt halten. Dabei dann auf dem Steuerkreuz links oder rechts drücken. Nun erscheint eine neue Option namens „Extreme", durch die die Steuerung verstellt wird.

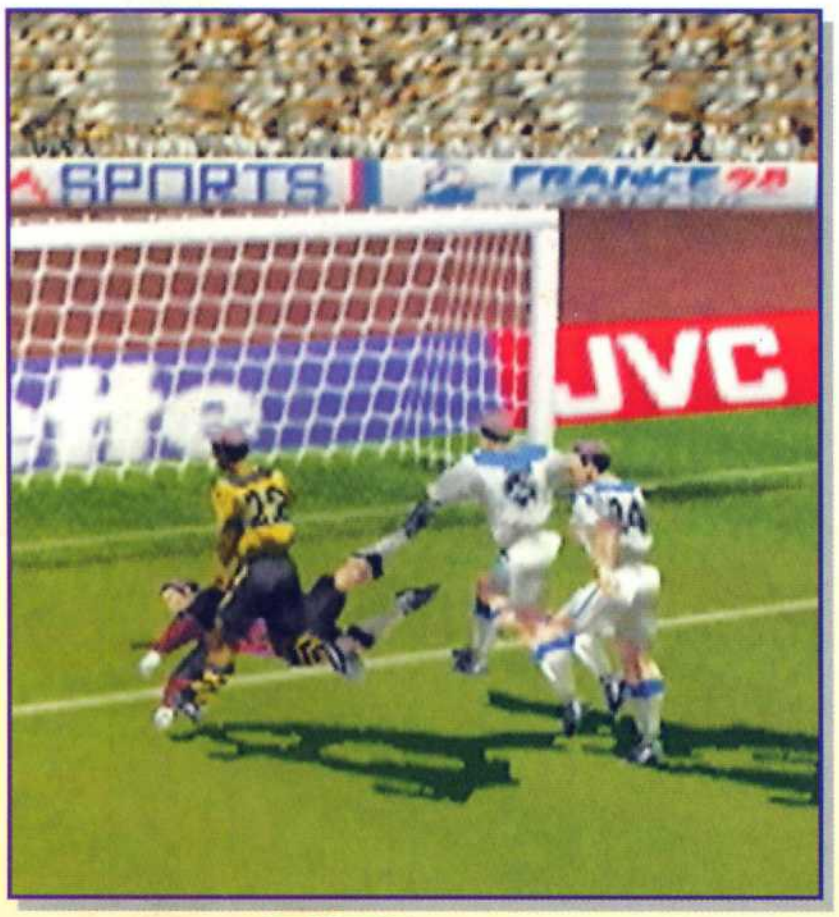
Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Ohne Bedeutung
- A: Beschleunigen
- B: Bremsen
- Start: Spiel anhalten
- Abbrechen
- Ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Rückwärts
- Z: Runterschalten
- L: Ansicht wechseln
- R: Hochschalten

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 26



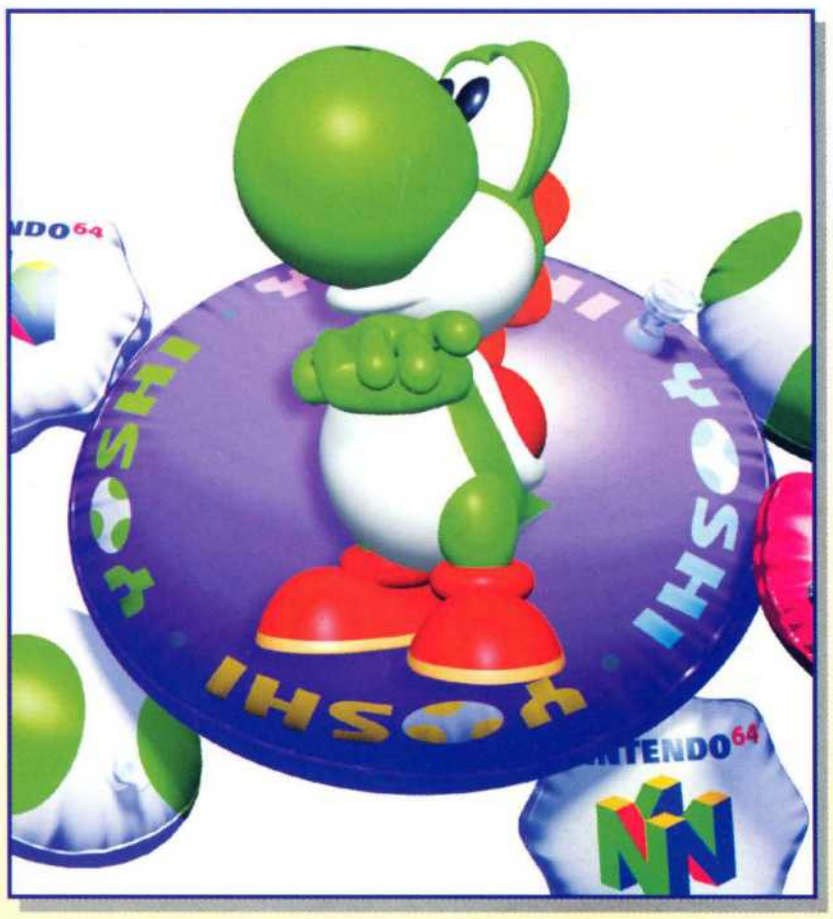
FIFA '98:
Die WM-Qualifikation

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 27



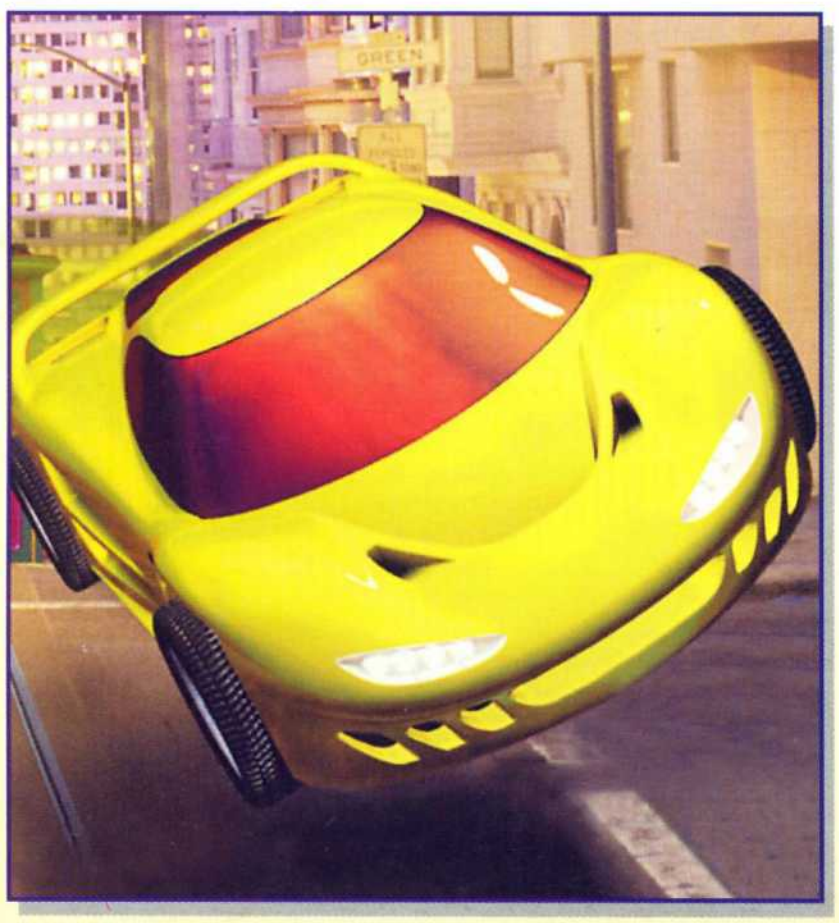
Yoshi's Story

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 28



San Francisco Rush

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 29

Wayne Gretzky's
Hockey '98

Nr. 1